

超攻略道场

勇者斗恶龙IV

哈利波特全接触

Harry potter

新游戏介绍

率先披露

超级机器人大战

IMPACT

附赠超值别册

口袋帝国

囊括一切掌上电子产品

卷首特辑

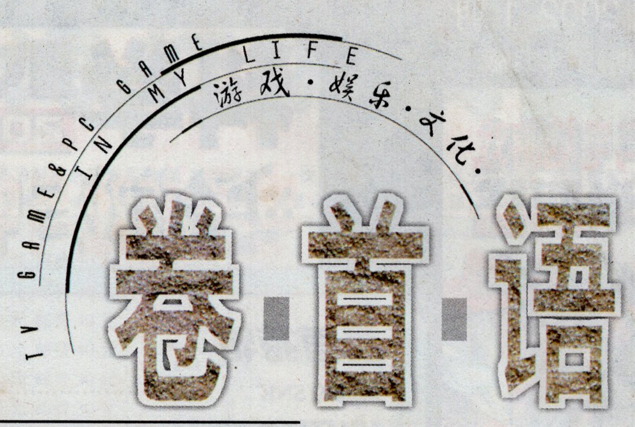
SNK FOREVER

ISSN 1005-250X



www.newtype.com.cn


2001.12
强力出击
the best
别告诉我，你只徘徊在这蓝天下的世界；别告诉我，你只注视着映照在瞳孔中的万物。我知道你我一样，眼睛总望着遥远的天边。我知道你想解放狂野不羁的心，燃烧未完的梦。所以不妨放飞自己，畅游在剑与魔法的大陆，驰骋在光阴阴荏苒的星空……感受银河泛着微紫的炽炎，这世界一如你所想象的那样眩目。
选择自我，一起走入梦的结界，轻吻精灵润着露珠的双唇，《梦幻总动员》，给你带来新世纪的惊喜。
一段许久的期待
一份崭新的惊喜
一种文化
一个梦
《梦幻总动员》工作室经过长期筹备，即将于 2001 年 12 月推出第一本增刊，内容以动画漫画为出发点，涵盖科幻及奇幻两大热点文化门类。
全书 128 页超豪华全彩印刷，随书赠送精彩 VCD 及精美海报。
《梦幻总动员》增刊
预计 2001 年 12 月隆重上市
定价 15 元　欢迎邮购
汇款请寄往：
济南市纬九路邮政投递分局
008028 信箱　邮编：250021



我 玩 故 我 在

2001年，这个曾被视为充满梦想与奇迹的21世纪第一年，就这样被抛在了身后。在形容2002年的时候，我们已找不到如同以往那样冠冕堂皇的词汇，她的意义或许只在于延续与积累，延续着新事物、新观念给我们带来的强烈冲击，积累着释放自我、游戏人生的迫切希望……

有人预言，在未来100年人类生活形态即将发生的诸多变化中，娱乐将会成为人类的第一需要，成为继和平、发展之后的第三大主题。娱乐不再是一种单纯的休闲项目和消费行为，而将转变为基本的生活态度和生存方式。我承认，"电子游戏与电脑游戏"一直是这一思想的信奉者和追随者。引用《新周刊》中的表述："事实上，作为一种哲学范畴的娱乐，其游戏本质恰恰蕴涵了人类追求自由解放的全部奥义！"我不想趁机来为游戏正名，或者沾沾自喜地吹嘘我的工作有多么高尚，我只是想借此说明在经历了无数的挫折坎坷之后，"电子游戏与电脑游戏"仍然执着不悔、活力充沛的根源所在。

"电子游戏与电脑游戏"从来就不是什么权威，在别人侃侃而谈、说三道四、怀古伤今的时候，她却在任性地和普普通通的玩家一起在大雾中奔跑。犯过不少的错误、有过太多的遗憾，但是一颗飞扬跳脱的游戏心却从未有过动摇。不久前在一本权威刊物上看到一篇评论中国游戏杂志名称的文章，其中对"电电"只字未提，对此也只是一笑作罢。这毕竟怪不得人家作者，怪只怪"电子游戏与电脑游戏"的普通和平凡。娱乐无极限，游戏的世界重在参与，而"电电"的自信则源于对游戏过程的痴迷和与所有挚爱游戏的玩家携手并进的快乐，至于得分榜上的排名，对你、对我的意义其实已不复重要！

2002年——新的一年，"电子游戏与电脑游戏"的风格将变得更加轻松、更具娱乐性，也更人性化，同时仍将以她特有的平易、真诚、朴素为根本，以长久以来所倡导的青少年流行文化为载体，与大家共同分享游戏娱乐所带来的兴奋与惬意。

我玩故我在，这话听起来也许有些耸人听闻，但不容置疑的是在娱乐新世纪的滚滚洪流中，游戏玩家将是最为快乐的一族。在那嬉笑怒骂的万人丛中，你将永远会看到"电子游戏与电脑游戏"活跃的身影！

BLUE

TV GAME AND PC GAME

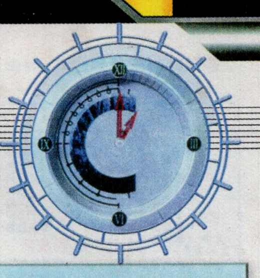
科学时代 2002.1 期
(总第 92 期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 冠文 肖滏龙
陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良 许海龙
美术编辑 陈振宇
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24－165
出版日期 2002 年 1 月 15 日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证 琼工商广字 04 号
电子邮件信箱 tvgamepcgame@263.net
总编辑室 0898－65349204
社址 海南省海口市公园路 3 号
明星大厦 403 室
邮政编码 570203
广告发行部 0531－7902989
0898－66745593
读者热线 0531－7902989
邮购地址 济南市纬九路邮政投递
分局 008028 信箱
邮编 250021
定价 8.60

科学时代 半月刊 2002.1

电子游戏与电脑游戏



卷首特辑

业界新闻

游戏咨讯

新游戏介绍

超攻略道场

编读往来

天下机战

纵横四海

模拟前线

WWW.NEWTYPE.COM.CN

鸣谢:北京网易公司

SNK FOREVER 永远的SNK

创意/电子游戏与电脑游戏工作室

2001年10月1日，SNK正式宣布倒闭。

就像一个相识许久的老朋友，连一声招呼都没有来得及打，就急匆匆地告别，去了一个遥不可及的远方。我睁开眼睛，他的背影已经模糊，夕阳下的影子却拖得很长。

SNK FOREVER。

这句话，应该是一种期待，在这里，却成了一种无奈。

感谢SNK，让我们可以在KOF中体会连续技的畅快淋漓；

感谢SNK，让我们可以在侍魂中体会真剑胜负的紧张刺激；

感谢SNK，让我们可以在合金弹头中知道什么是幽默、什么是搞笑；

感谢SNK，让我们可以在龙虎之拳中知道什么是夸张、什么是暴烈。

感谢SNK，我们在月华剑士里面体会幕末的浪漫；

感谢SNK，我们在恶狼传说里面品味男子汉的恩仇。

感谢SNK，他让我们认识了草稚京八神庵霸王丸幻十郎特瑞安迪坂崎良罗伯特……许许多多，

感谢SNK，他让我们认识了雅典娜莉安娜夏洛特娜可露露不知火舞坂崎尤莉king玛丽……许许多多。

感谢SNK，我们知道了必杀技超必杀技前冲后闪双线作战；

感谢SNK，我们知道了一闪十四连斩闪避闪避后攻击挑衅。

为什么真正要到走的时候才知道说感谢，失去之后才懂得珍惜这句话真的很有道理。

没有了SNK，CAPCOM会很寂寞，他没有了最好的对手和伙伴。

没有了SNK，我们也会很寂寞，韩国人制作的KOF，也能叫做格斗之王吗？

回过头去，恍惚间看到，在嘈杂喧嚣的街机厅里，几个脸上脏兮兮的小孩紧张地盯着屏幕上一红一蓝的小人向敌人扔手雷，那个游戏的名字叫做——怒。

SNK FOREVER。

这句话，应该是一种无奈，在这里，想变成一种期待。



SNK

SNK·创业之初

公元1978年7月，日本游戏业界出现了一家以股份制形式成立的新公司——(株)新日本企画。公司成立之初便开始了游戏的制作工作，同年是该公司第一款游戏——“战舰大和”登场，类型是射击。1979年又是两款射击游戏面市。

1980年该公司的产品数量出现质的提升，本年度登场游戏有7款之多。1981年(株)新日本企画开始得到玩家的关注，成为日本较受注目的厂商之一。

1981年最为著名的游戏要算是“土星魔鬼”了，在5月份因为这部游戏在日本出现了盗版，(株)新日本企画在公开场合提出了严正抗议，由此可见这款游戏当时的受关注度。

1982年至1984年，(株)新日本企画进入平稳阶段，1年以平均推出4款游戏的速度前进。

从1985年开始，(株)新日本企画正式更名为“SNK”。从此开始，我们熟悉的作品一一出现。1985年里有我们熟悉的街机著名游戏“大坦克”。

1986年4月，(株)新日本企画正式更名(株)SNK，同年具有划时代意义的作品“雅典娜”与“怒”发售。1987年，拥有绝大人气的“雅典娜”发售了续作，同样受到大众的欢迎。

1986年推出的作品“雅典娜”是以女神雅典娜为主角，一边升级武器和道具等级，一边与怪兽战斗的横版动作格斗游戏。在当时充斥着肌肉大汉格斗暴力和作战飞机火电交织的游戏厅里，身穿火红比基尼登场的这个女孩确可说是另类中的另类，一下子就抓住了游戏者的目光。尤其值得一提的是，在当时的制作条件下，本作解像度色数的增多也使画面表现达到了新的高度。比一般游戏提升一个档次的画面效果，很轻易的就为这台机体带来更多的关注目光。当然，为了达成这种“噱头”的效果，SNK放弃或者降低了当时作为游戏所必然遵守的一些要素，以至于许多中高玩龄的玩家对本作不屑一顾，但那毕竟不是当时日本正在飞速成长中的游戏群体的绝大部分。作为刚刚开始接触街机游戏的群体，他们的目光都会聚集在这款画面、音乐极为突出的“雅典娜”之上。

“雅典娜”的续篇是在1987年推出的。主人公是在女子高校上学，拥有亮丽歌喉的普通女孩——“麻宫雅典娜”(这就是后来KOF中超能力队的麻宫雅典娜)。她是一代雅典娜的子孙。另外，2P主人公椎拳崇也是初次登场，他的设定是拥有超能力并单恋雅典娜的少年。作为续作，游戏的系统有异于前作，属于强制模版动作射击类型。也许因为受当时街机游戏顶级制作商CAPCOM的影响，本作中敌人动作和主人公的操作感觉与当时CAPCOM的热门作品“西游记”极为类似。在武器设定方面，为了使游戏更加具有华丽感，为了让当时极负人气的超能力少女有更为完美的表演，SNK为雅典娜设计了类似于超必杀的招数，发动时在雅典娜周围有闪烁水晶球出现回旋，即可以化解敌人的子弹，还能攻击接近自己周围的敌人。这就是后来在“KOF”系列里，麻宫雅典娜超必杀的前身。



SNK

考虑到前作的难度系数，以及街机市场的反映，SNK公司在这次的“雅典娜”中，特意改变了游戏的难度设定，企图向所谓的“完美”游戏发展。结果由于该作只能左右射击，而敌人防御力高，所以游戏难度相当大。让玩家“苦手”的操纵性和故意提高的难度，让该作游戏性的风评反而没有当初前作好。SNK公司制作能力底蕴的缺乏，在这个时候就有体现。

不过，本次的续作还是获得了极大的成功，同时也标志着SNK制作风格的确立。因为前作中所有吸引新玩家的要素都取得了理想的效果，所以本次续作的制作，SNK又一次尝试了全新的设定。现在来回顾当时的该作，可以说本作成功并引起极大轰动的最大卖点也同时是唯一买点就是歌曲。游戏中带有主题歌现在来看好象是很平常的事情，但是在当初来看，半导体的价格是现在的100倍，如何在容量允许的范围内装入角色和背景数据已经是一个大问题，再将需要大容量空间的音效加入则是当时游戏厂商所不可想象的事情。当时只有SNK能够有勇气做到这一点。游戏的歌曲中混合着笑声、叫声和各种短促的呼喊，并带有英文版，这是SNK为该作在世界发行所做的准备。令人心动的歌词使之很快成为红极一时的歌曲。说句题外话，歌曲的演唱者是当时的歌星清水香织，现在早已是日本棒球魔人佐佐木投手的夫人。另外值得一提的是，同年NAMCO也有机会邀请偶像明星为游戏演唱主题曲，但是最后没有实现。

自此以后SNK以其他厂家不可能同时实现的做法，来打造自己的制作风格。打破游戏固有平衡性，拥有人性化、偶像化并带有时代感的主角，勇于和敢于创新，这也许就是SNK作品具有魅力的重要原因之一。

说完SNK初期阶段最有意义的作品以后，我们来看看SNK第一次在我们大众心中登场的名作——“怒—IKARI—”。关于这部作品，在日本的影响力并不高。相比之下，海外的效果要比日本本土强很多，这也可能是游戏风格所限吧。作为战争作品，在当时绝对塑造个人英雄的时代里，“怒—IKARI—”出现的确是很合时宜。“怒—IKARI—”是一款纵版强制横版射击类型的游戏，1P与2P主人公分别为拉尔夫、克拉克，指挥官为哈迪伦，当时这些人物的人气极高，这也就是后来“KOF”系列成立“怒之队”的主要原因。游戏的感觉还是很不错的，后来推出的续作也得到了一致的好评。不过游戏的难度设定上有



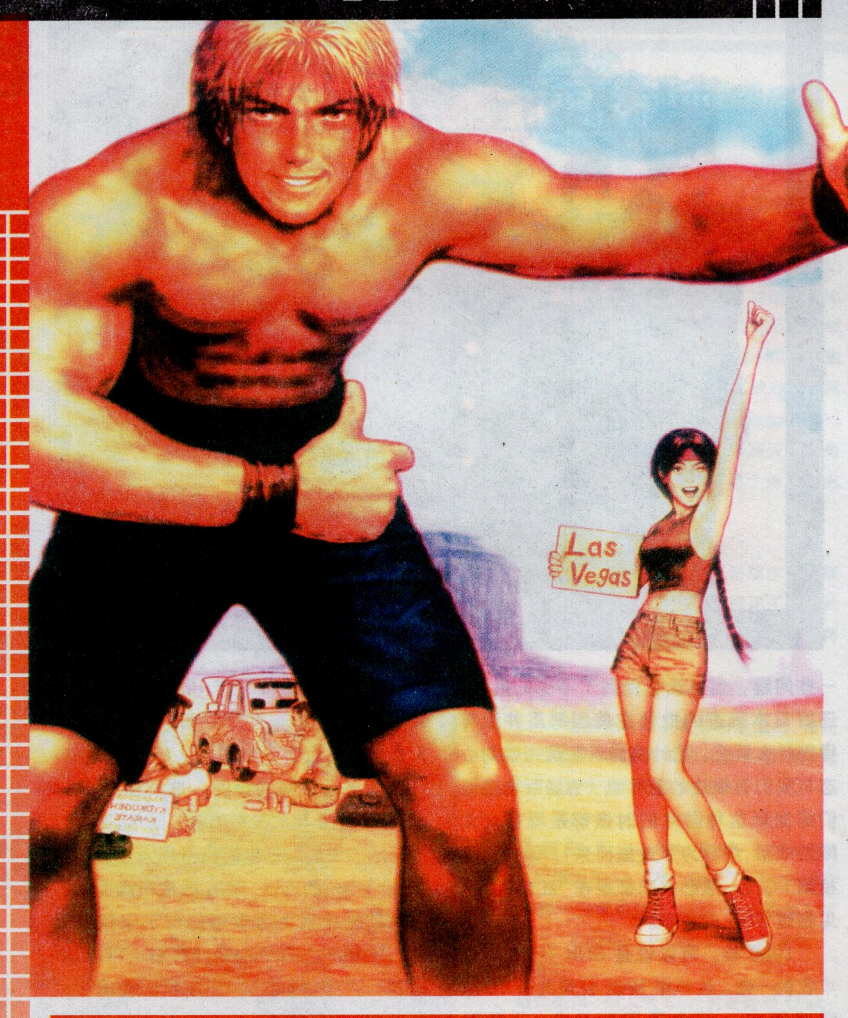
一些问题，当时这也受到了不少的批评，还好日本玩家的批评在美国那里并没有得到什么回音，估计美国玩家玩街机的心态与我们有很达的差异吧（曾经听说过他们那里玩这种游戏的时候都是准备一大堆游戏币，纯粹为了过瘾而来）！该作曾移植到FC上，想必大家都是在“红白机”上见到过SNK的名字。

1988年，可以说是SNK在80年代丰收的一年。该年中SNK公司共有10款游戏面市，其中还不乏经典。“脱狱PRISONERS OF WAR”就是当年动作游戏的名作。在1988年，SNK试图改变自己制作游戏类型单一的现状，10款面市游戏中，5款是运动类，2款是射击类游戏，他们的招牌动作类游戏反而比前几年少。但1988年的多类型推广行动并没有得到理想的效果，各类型作品反映平平。其实关于多类型的推广，SNK的思路可以说是完全正确的，但是SNK长久以来的多产惯性，让制作组没有时间去向更深层次挖掘游戏的内涵与游戏性，这也可能是因为SNK公司自身财力所限吧。

1989年，经过去年的多类型尝试，SNK又回到了动作类游戏为主流的制作方针上来。该年度SNK公司共发售11款游戏，动作游戏占到50%。这一年推出的动作游戏中，“STREET SMART”和“怒Ⅲ”是经典作品。而“STREET SMART”2人合作过关后的独特对战设定，在玩家中得到了出人意料的好评，这间接让SNK找到了后10年的发展方向。同年，因为电子技术的发展，日本街机市场大量出现了“光枪射击”的游戏，SNK顺应市场而推出的两款光枪射击游戏都得到了不错的效果，其中尤以“MECHANIZED ATTACK”著名，在1990年至1993年的我国市场中，这款双乌兹2人合作的的光枪射击游戏，基本遍布各游戏厅。

回顾SNK80年代的步伐，我们不难看出，这是一个资金并不富裕的游戏公司，他们开发游戏的周期基本都没有超过1年。但是，80年代的SNK就向玩家展示了他们了解市场的能力。对流行趋势的掌握和大众消费群体的喜好，都能体现在游戏当中。80年代，SNK的遗憾就是没有彻底打通到多类型厂商的道路，以至于到后来90年代末，随着对战格斗游戏走入低谷，SNK公司随着一蹶不振。还有，就是缺少绝对的大作，虽然80年代中，每一年SNK都可以推出在当时较为受欢迎的游戏，但是游戏制作周期短以及制作班底缺少经验的积累，导致没能出现在游戏厅里经久不衰的作品。

SNK·伟大成就



完成了承上启下的10年，SNK公司步入最为辉煌的90年代。在这近10年时间里，SNK为业界、为玩家甚至为对手厂商都带来了不可估量的贡献。在这里，我们先不要关注90年代后期SNK的问题。而是完全以SNK FANS的角度，来回顾一下这些将永存游戏业界史册的成就。

1990年，作为辉煌10年的开始，能够记载上史册的虽然只有一条，但是其意义将是不可估量的。1990年2月，在AOU万国博览会上，SNK公司发表了"NEO·GEO"(NEO·GEO有着新大陆的意思）的复合多线路视频系统（以后统称MVS），这就是陪伴SNK度过辉煌年代的主力街机基板。

1991年，7月家庭用卡带游戏主机"NEO·GEO"发售。因为采用街机基板，所以价格的昂贵让非SNK死忠止步不前，但欧洲的销量却一直在上升。7月到8月里面，为了配合"NEO·GEO"家用主机发售，SNK在日本12个地区分别举办了游戏大会，参赛者在游戏大会上充分体验到"把街机搬回家"的效果。11月，SNK格斗游戏中最有代表意义的游戏"饿狼传说"发售。

"饿狼传说"系列是SNK公司历史最长的系列；是进入"KOF"角色最多的系列；是占据SNK公司人气排行榜最多位置的系列；同时也是SNK公司第一次涉足对战格斗游戏的系列。提到"饿狼传说"就必须先说说1991年3月，CAPCOM公司的"街头霸王Ⅱ"上市。当时的绝大部分游戏都让游戏者面对被规定好程序，按固定模式行动的电脑(CPU)，而"街头霸王Ⅱ"则依靠不同的玩家参与2人对战，让游戏的乐趣无限制的发展下去。"街头霸王Ⅱ"发售以后，随即遍布日本各地街机厅，对战格斗这纵横街机业界的狂潮便是从此时开始的。当时的SNK公司反应快速，对市场把握能力很强。看到了"街头霸王Ⅱ"的热销以后，马上着手加快"饿狼传说"的开发工作。原来设定中的"饿狼传说"并没有考虑到所谓的2人对战设定，甚至可以说是动作类游戏，因为我们在初代的"饿狼传说"里可以很轻易地看到没来得及修改的影子，例如只能选用3位主人公的任意一位进行单人游戏模式。但无论怎样，SNK的初代"饿狼传说"还是在11月发售了，虽然改良以后还是没有体现2人对战的特性，不过在当时那种玩家疯狂玩对战格斗游戏的时代，该作品还是占据了一部分玩家。这一步为1992年"饿狼传说2"的登场做好了前期准备工作，同时也为开发人员空出来13个月来彻底制作，真正的对战格斗类型的"饿狼传说"。

1992年，从历史角度来说是重要的一年。1月，因为NEO·GEO家用卡带主机以及软件的价格昂贵，所以为了拓展业务，SNK在日本各地开设了出租主机及软件的店面，随即数月后因反映良好而彻底组织化。9月，作为业界历史上第一个冲击100M容量的游戏"龙虎之拳"发售，这一系列虽然生命并不长，但在对战格斗历史上却有着浓重的一笔。10月，家用卡带机"NEO·GEO"获得通产省优秀设计奖。11月，"NEO·GEO王国"在大坂开设。12月，"饿狼传说2"发售。关于1992年SNK在业界历史上的意义，重点就在两款对战格斗游戏的发售。

"龙虎之拳"，完全拘泥于表现攻击时一个个动作和画面表演的系列。该作充分的发挥了MVS的实力，102M的容量带来了几乎覆盖画面的人物角色，细致入微的图像效果，极负魄力的背景音乐。从外在来看，这款游戏给玩家的震撼，是当时任何作品不能比拟的。游戏设定方面更是屡出奇兵，现在对战格斗游戏里，玩家默认的基本系统一大部分都是来自于本作。

SNK

超必杀技——使一击必杀反败为胜成为可能的划时代设定，在现在的对战格斗中被广泛使用。远远超越必杀技杀伤力的绝技，这就是所谓的超必杀技。作为初次引入超必杀技系统的“龙虎之拳”，在游戏中尝试设定了超必杀技——霸王翔吼拳，该超必杀技可以在消费大量的气力值后发出，拥有一击必杀的威力。这一设定的加入，让对战格斗游戏的偶然性和平衡性得到了加强。在“龙虎之拳”之后，不存在气力槽设定的其它系列方面，超必杀技变成了“消费专用的必杀技槽”的设定被继承下去。另一方面，在“龙虎之拳”中还有隐藏超必杀技——龙虎乱舞。在龙虎乱舞使用方面，即使蓄满了气力值，也只能当剩余体力值很少，达到规定限度时才能使用。这种隐藏超必杀技威力更加可怕，并附带一定的无敌时间。这一设定也被一些格斗游戏所采用。综上所述，虽然超必杀技分为两大类别，但都可以在危机濒死状态下一发逆转，无形中为对战增添了惊险刺激成份。同时具有华丽的表演的超必杀技，欣赏性自然不言而喻。事实证明，超必杀技已经成为对战格斗游戏必不可少的系统之一。

冲刺——“龙虎之拳”此前的对战格斗游戏，为了缩短与作战对手间的距离，除了跳跃和步行接近的方法外别无其他。然而，由于前冲系统的导入，玩家控制的角色可以一下子接近对手，使得快速敏捷的对战得以实现。

挑衅——在“龙虎之拳”中，作为减少对手使用必杀技所必须的气力值的手段而加入。这一设定是对战格斗游戏的特有精髓所在。本设定以后被其它系列沿用的时候，与胜负毫无关系，只是作为增强战斗气氛的表演而采用。

画面放缩（近焦距&远焦距）——根据作战对手的间距，作为旁观者视觉效果的处理技术。对战角色之间距离接近时，画面一下子放大，远离时则缩小。这种设定为对战游戏带来了极大的观赏魄力，不过对于那些善于控制距离的玩家来说，画面的随时放缩给他们带来了不少的麻烦。本系统沿用了一段时间以后，渐渐淡出了舞台。

“饿狼传说 2”，虽然和“龙虎之拳”不是同一个开发小组，但正是因为在 9 月发售的“龙虎之拳”全新系统让玩家以及业界大吃一惊，“饿狼传说”的开发小组也推出了一些对战格斗游戏的新设定。

后闪——与前冲相反，可以一口气拉大与对战对手距离间隔的系统。“饿狼传说 2”中后闪被设定了无敌时间。可以躲避对手的攻击。好象拳击中的后闪躲避动作。这一设定后来并没有得到广泛的应用，因为在某些特定时刻，这一设定会打破游戏的平衡性。

闪避后攻击——一边以无敌状态（主要在上半身）闪避对手的攻击，一边能够作出反击的绝技。在之后的“KOF”系列，进化为原地瞬间无敌状态的“攻击闪避”，和以无敌状态移动的“紧急回避”系统。

作为此系列的第二作，我们可以明显感到开发人员的心血。整个游戏趋向于平衡，可玩性与前作相比有了质的提升。人物设定上，不知火 舞的出现，为对战格斗游戏基本由男性构成的角色世界，带来了一缕清新的光亮。和之前发售的“街头霸王 II”里，同样拥有丰满身材的春丽相比，不知火 舞更具有偶像气息（千叶丽子配音）。在剧情设定上，为了找寻自己的爱人，而不顾危险的不知火 舞，更能吸引当时绝大多数为男性的玩家的目光。另一方面，首次登场的金家藩，韩国跆拳道格斗家。当时选择这名角色的加入游戏的开发人员，应该得到嘉奖，正是韩国角色的出现，才使得 SNK 游戏在韩国能快速的深入人心。以至于到现在，SNK 面临危机的时刻，韩国公司愿意收留整个制作团体。



1993 年，4 月，与广播电台合作推出关于 SNK 的相关专署节目。7 月，“侍魂”上市；“饿狼传说 2”被动画化。9 月，“饿狼传说特别版”上市。

“侍魂”采用的是使用武器搏斗的系统。在原来的对战格斗游戏中，怎样使用

SNK・伟大成就

强力的必杀技或连续技使对手陷入危机是通往胜利的关键。然而在"侍魂"中，和必杀技相比，使用强力的基本技(例:霸王丸的强斩)也具有很大的伤害力。就算占据极为有利的形式下，稍稍一个小破绽就会让自己直接面临危机，这种刺激的感觉是以往的对战格斗游戏所没有的。另外在双方武器同时攻击时会发生的"拼刀"的现象，让游戏更加紧张刺激。

"饿狼传说特别版"，它比"饿狼传说2"多追加了数个角色，并在系统等各方面加以改良。很多玩家都能从作品中得到很大乐趣。这款游戏在SNK的格斗游戏中最接近CAPCOM游戏实力(人气和质量)的作品了('真・侍魂'是由CAPCOM原开发'街头霸王'系列的制作人员负责，所以不在计算之列)。但是格斗游戏最重要的角色平衡方面做的还远不够好。其中韩国的金加藩过于强悍，能够快速接出连续技的蹲轻拳、蹲轻拳与必杀技连接点的蹲重拳、强力远距离站立重拳、可以在连续技使用的小半月斩、绝对对空优势的飞翔脚等，这些强力判定的招数使金家藩即使没有飞行道具也能够坐上霸主的宝座。如果遇到这个对手的话，无论你怎么努力都一样要陷入苦斗(据说他的克星是舞和比利)。即使经过艰苦战斗将金家藩的体力减少，但等待大家的还有凤凰脚的威胁……但是在当时的日本，吸引玩家的地方也正是这个不平衡的设定，虽然知道有金家藩这样的强敌，但是仍然有许多的玩家投入到该作中去。据原来日本游戏杂志报道，有人为了练成吉斯的超必杀技导致左手复杂性骨折。另外本作还首次采用了电脑角色乱入的设定。这是让处于单人战模式的玩家在游戏过程中感到意外吃惊的设置，当满足一定条件后，预想以外的电脑控制角色突然闯入，开始对战。

1994年，2月，"龙虎之拳2"发售。8月，"格斗之王94"(简称KOF)发售。9月，家用"NEO・GEO"CD主机发售。10月，"真・侍魂"发售。



在这个年度，SNK成为业界最为受关注的厂商之一。引起所有人注目的原因是SNK公司内部开发组间切磋研究而产生的个性化。无论是"饿狼传说"、"龙虎之拳"、"侍魂"和"KOF"，这4个系列是由不同的开发组制作出来的。因此，各个游戏的游戏感觉，人物角色的形象描绘，以任意一点来看，完全像是不同厂家游戏公司的作品，每个开发小组的个性都极为突出。即使是在相同类型的标题下，也不陷入同样化，在拥有各自的强烈个性下，产生出来的众多SNK对战格斗游戏。它的足迹深深地印在游戏迷们的心中。业界还是玩家，面对这个时段的SNK，无不感到震惊，大家的目光都在关注SNK之后的动向，希望他们还能带来什么奇迹。

"KOF94"发售。在"饿狼传说"、"龙虎之拳"这些大人气系列中登场的游戏人物角色汇聚一堂，梦幻般的战斗表演，再加上80年代风靡世界的"雅典娜"和"怒"这两个系列的大人气角色参加进来，使得"KOF"迅速成为对战格斗游戏迷们的议论话题。这以后，该作以1年推出1作的频率系列化，成为SNK对战格斗游戏的强大支柱。游戏中的"主人公队"也是SNK商业操作的典范，尤其是男主人公草稚 京的人气，在SNK人气榜上一路飙升。

"KOF"系列带来的贡献是组队战，用组队形式进行对战的组队战系统，是"KOF94"首次引入的。这一系统，不单是使1次游戏能够使用较多数的人物角色，而且还产生了以往没有的"角色战斗顺序"的新要素。3对3的组队战中，依据角色战斗顺序不同，可以调整之间的搭配让自己的作战更加有利。自"KOF95"之后，自由编辑组队作战成为可能，发挥各个玩家个性的编队组合也随之产生。

"真・侍魂"，被业界权威杂志称为"SNK史上最为平衡和成熟的作品"。但是遗憾的是，本作品骨干制作人员，都是原来CAPCOM公司"街头霸王"系列的开发员工。

1995年，3月"饿狼传说3"发售，3月至4月全日本"NEO・GEO"巡回音乐会，4月"风云默示录"发售，7月"KOF95"发售，11月"侍魂—斩红郎无双剑"发售，12月"REAL BOUT 饿狼传说"发售，12月"NEO・GEO"主题公园

开始建设，12月家用“NEO·GEO”CD主机上市。进入SNK事业的顶峰时期，春季的全日本巡回音乐会就是实力的自然表现，到目前为止，还没有任何街机厂商敢于开如此规模的全日本巡回游戏音乐会。“风云默示录”制作风格偏向国际化，SNK妄图占据全世界对战格斗市场的野心在这里显露无疑，但游戏自身的问题，让其离目标很远。但是“KOF95”的发售，使SNK的名字让更多没有进入游戏圈的年轻人熟悉，这一切都是因为“八神 庵”，这位身份只单单是“KOF”系列男主人公“草稚 京”的宿命对手，却让无数年轻人为之疯狂。这又是SNK商业操作的成功之处。

“NEO·GEO”家用CD主机的面市解决了软件的价格问题，但是因为技术问题，每一局对局的LONDING时间太长，导致玩家的逆烦心理，再加上当时没有得到其他厂商的鼎立支持，所以到后期该主机不得不退出舞台。

角色类型，这是首次出现在对战格斗游戏里的系统。每名角色都有不同的属性，在“侍魂一斩红郎无双剑”里表示为“修罗”与“罗刹”两种表里属性，同一角色属性不同，必杀技也完全不同，让玩家的选择性更高。

说到巡回音乐会，大家一定了解，作为对战格斗游戏，背景音乐一向是玩家普遍忽略的，但是SNK在各款作品中安排的音乐，可以说是非常出色的，毕竟当初“雅典娜”的成功，音乐成分占了很大因素。所以在背景音乐上，可能所有的对战格斗厂商都无法与之相比。有兴趣的玩家可以买来听一听。



FOREVER

SNK FOREVER

1996年，3月“龙虎之拳外传”发售，7月“KOF96”发售，8月设立专门制作软件的“梦工厂”，9月负责开发任务的附属“(株)国际GEO”设立，9月“风云SUPER TAG BATTLE”发售，10月“侍魂一天草降临”发售，12月SNK虚拟人物乐队——“斗士们”成立，12月全日本“SNK支持者联盟”在SNK公司的全力帮助下结成。事业上蒸蒸日上的SNK公司开始了业务拓展，为了开发海外业务，全力打造的“(株)国际GEO”和加快日本本土游戏研发速度的“梦工厂”相继出场。年底推出的虚拟偶像乐队，也是SNK商业操作的最顶峰成果，这一乐队在街机玩家群体中拥有不少的受众群体，到2000年的时候，该乐队还曾经在日本多个地区组织演出活动。

“龙虎之拳外传”，这次的游戏采用了真人采集动作的技术。在游戏里，我们可以从角色生硬的动作上看出来。这种技术事实证明，并不适合于2D对战格斗游戏。不过“龙虎之拳”系列制作组敢于创新的精神的确让人佩服。

1997年，1月“REAL BOUT饿狼传说SPECIAL”发售，2月“SNK VS.技术”美国科技开发公司设立，7月“超级NEO·GEO64”基板发表，7月“KOF97”发售，7月亚洲5大都市巡回展示会，11月SNK公司大阪总公司大厦建设完成，12月“侍魂一SAMURAISPIRITS”发售，12月“幕末浪漫 月华剑士”发售。面对其他街机公

SNK

SNK·伟大成就

司的科技应用，SNK 公司相应开设了美国专门的科技开发公司专门负责技术革新，而“超级 NEO・GEO64”发售，是为了对应当时正在市场上受到好评的 3D 游戏。不过 SNK 毕竟只是财力一般的公司，他们完全独立的街机基板在没有庞大资金支持的情况下，没有发挥出应有的水平。在 3D“侍魂”发售以后，“月华剑士”的登场完全是为了弥补“侍魂”3D 化以后的空缺。

本年度举行的亚洲 5 大都市巡回展示会，让全亚洲的玩家更为接近 SNK，可以说这次的展示是 SNK 在亚洲树立自己形象的活动。

“KOF97”的登场，预示着“大蛇篇”故事的完结。在格斗游戏里添加故事情节的设计，让角色的魅力可以得到更大幅度的提升，而这种故事完结的噱头，当初的确让不少玩家以为“KOF”系列由此终结了。据 SNK 公司专署杂志称，在“KOF97”发售以后，无数玩家打电话或写信到 SNK 公司，希望他们可以继续“KOF”这一系列。于是 SNK 宣布，将继续这一系列的开发工作。如此的市场操作手段，让“KOF”系列牢牢抓住了 FANS 的心。

1998 年，2 月新型娱乐中心开放，3 月“REAL BOUT 饿狼传说 2”发售，4 月“雅典娜”电视剧在东京发售，6 月“REAL BOUT 饿狼传说 SPECIAL DOMINATED MIND”发售，7 月“KOF98”发售，10 月掌机“NEO・GEO POCKET”发售，10 月“侍魂—阿斯拉斩魔传”发售，11 月“幕末浪漫第二幕 月华剑士”发售。3D 化的步伐越走越快，但是玩家群体的反映却很一般，到是同年发售的诸款 2D 游戏得到一贯的好评。电视剧“雅典娜”在日本上演，这是 SNK 对战角色偶像化的成就，迄今为止，这是全日本街机游戏厂商都不能达到水平。截止到 1998 年 10 月为止，SNK 公司的各方面情况还算正常，随着掌机的发售，问题随之出现，具体的分析请看后面的“等待涅磐”部分。

“REAL BOUT 饿狼传说 SPECIAL DOMINATED MIND”，这是 SNK 公司第一次为其它家用主机——PS 单独制作游戏。游戏的评价还好，新加入的主人公也拥有不小的人气。



FOREVER SNK

1999 年，1 月“饿狼传说 WIL AMBITION”发售，3 月“NEO・GEO POCKET”彩色版上市，3 月公开宣布在格斗游戏及相关游戏上可以和 CAPCOM 相互交换角色，4 月变更名称为“SNK”，5 月“武力”发售，7 月“KOF99”发售，11 月“饿狼传说 MARK OF THE WOLVES”发售。该年度与 CAPCOM 签定的互换角色的协议，对于业界来说是史无前例的，和敌对了几乎 10 年的厂商合作，可以说是需要极大的勇气与决心的。“KOF99”的发表，援护系统的加入，让组队战游戏的变化性得到了大幅度得提升，同时援护的设定也被业界所肯定，之后许多作品中，都或多或少的采用了援护。

1990 年至 1999 年，SNK 公司这 10 年的成绩是有目共睹的。

能达到如此的业绩，完全依靠 SNK 公司内部各个制作小组不断追求“革新”的精神。他们把游戏作为一个商品而不是软件来制作，让游戏顺应社会的趋势，而不是单单为制作而制作。

SNK

1990 年到 1999 年之间，作为 SNK 最为鼎盛的 10 年里，除了精心制作对战格斗游戏以外，还在其他方面尝试过新的道路。

作为街机游戏领域，SNK 公司推出的“合金弹头”系列是除了对战格斗以外，最为成功的作品。滑稽的动作、精美的画面、搞笑的设定，“合金弹头”第一弹就一炮走红。总是听一些“资深”的玩家议论，很难想象，在对战格斗游戏里面，以不平衡性著称的 SNK，怎么能在这样的横版动作射击游戏里达到近乎完美的游戏平衡。如果有机会听到如此的讨论，可以告诉他们，原因就在于当初 SNK 是作射击游戏起家的，SNK 公司在正式涉足对战格斗游戏以前，整整作了 12 年的射击游戏和动作闯关游戏。这种经验与制作能力的历史沉淀，不是轻易可以达到的。但遗憾的是，“合金弹头”强势登场的时候，正好赶上日本街机市场史无前例的“大低迷”，而且这一低迷状态，可以说到现在还没有得到根治。在如此的低迷的市场里，“合金弹头”能够取得如此的成绩，已经可以说非常完美了。除了“合金弹头”系列以外，运动游戏是 SNK 公司喜欢制作的类型，但是游戏的水平总是高不上去。而射击游戏的话，SNK 公司在近几年中，也没有什么名作出场，虽然“梦工厂”有一些制作不错的游戏出台，但是还没有当初的“原始岛”给玩家的震撼大。

在家用机上，SNK 的尝试可谓多灾多难。在 PS、SS、NEO・GEO CD 上同时推出的“侍魂”RPG，曾经受到玩家的绝大期待。但是，因为制作人员缺少家用机制作游戏经验，而且技术方面也得不到任何支持，所以导致游戏延期了将近 1 年的时间。游戏推出以后，虽然游戏制作的非常用心，但是其中缺少 RPG 的必然因素，总是让玩家有被剧情牵着走的感觉，而且游戏显得过份的单薄，游戏后期各种设定非常不平衡。再有就是战斗的 LONDING 时间过于漫长，PS 版尤为明显，半旧的主机进入战斗最多需要近 1 分钟的时间，并且遇敌机率非常之高。在剧情方面，制作小组除了过高估计了玩家的经济购买能力以外，商业策略也出现重大失误。当初的设定是“妖花恸哭”和“邪天降临”为 3 机种共用章回，但 NEO・GEO CD 上边还有独属于自己主机的“绯雨 闲丸”为主人公的故事。本来想以此吸引消费群体注目 NEO・GEO CD，但是因为制作水平的原因，NEO・GEO CD 上边只有一小段剧情，时间不到 20 分钟。如此的作品，登场以后自然遭到玩家的谴责。最后，“侍魂”RPG 的尝试以失败告终。之后，SNK 公司再次出击，在 PS 上推出 RPG“雅典娜”，游戏以“KOF”中绝大人气的“雅典娜”为女主角。当初本以为 SNK 会紧跟着“KOF”的剧情走，但没想到只是借用了“雅典娜”的“身体”，故事和大家熟知的“KOF”根本没有什么关联。除了 RPG 之外，在 PS 上推出的 AVG“格斗之王・京”有一定的水准，但是在 PS 玩家里面确实没有什么回应。毕竟游戏过于亲近“KOF”的 FANS 了，没有认真考虑其它非“KOF”的拥趸。

关于掌机的开发与发售，可以说是 SNK 公司最为冒险的举动。1998 年 10 月，SNK 公司发售了属于自己的掌上主机——NEO・GEO POCKET。主机的性能按照当时的科技来说，应该是比较成熟的。但是不足之处在于其他软件厂商没有给予充分的支持，当然这也与 SNK 公司自身的实力所限制的。只有 QUEST 的“皇家骑士团外传”还能算得上一款标准大作，其它完全要依靠 SNK 公司自身的制作能力来完成。这种没有第三方软件厂商鼎立支持的主机，基本就没有能顺利生存的先例（任天堂的‘N64’除外）。所以，NEO・GEO POCKET 成为必然为 SNK 带来赤字的不祥之物。



SNK・多元拓展

除了在游戏领域以外，SNK 在其他方面也开展业务。其中以“COSPLAY”最为成功。当初的“COSPLAY”因为游戏人物与社会现状不接轨，所以参与的群体非常小，影响力并不突出。但自从 SNK 开始专注对战格斗游戏以后，社会上流行的因素被放在首要考虑的地位，因此 SNK 当时塑造的人物几乎都是年轻人喜闻乐见的角色。再加上角色选用的服饰个性突出，一时间“COSPLAY”这一形式得到了大幅度的重视。

FOREVER

SNK

FOREVER

作为幕后资金并不充裕的SNK公司，在“NEO·GEO POCKET”方面遭受了巨大的灾难，得不到第三方软件厂商的支持，出现大额赤字。加上当时街机市场那场史无前例的大低迷，SNK公司那时段推出的游戏并没有得到回报。当时作为街机顶级厂商之一，SNK还在全日本拥有3个冠以“NEO·GEO世界”的主题公园，而其大型综合游戏娱乐中心更遍布日本各地。面对街机市场的不景气，SNK公司各方面都受到一定损失。

2000年，SNK公司债务已经高达305亿日元。为了在业界生存，SNK公司被迫采用“下策”。这就是2000年秋天我们看到的“日本老虎机机台制作厂商Aruze以50亿日元收购SNK”的真相。得到稍许资金支持，SNK公司可以支持一段时间，毕竟他们还有高产的游戏制作班底。2001年2月，日本每年一度的街机展里，SNK公司发表两款游戏，希望能让玩家了解，他们依然是大家熟悉的SNK。但业界低迷现状在2000年里并没有出现改变，SNK公司还受到上方(Aruze)的发展意向影响，使得前途更加渺茫。2001年4月，SNK公司破釜沉舟，向日本大坂地方法院申请再次登记注册，想以SNK的名字成立一家独立的公司（被Aruze收购以后，SNK只是其旗下的子公司），如此SNK等于与当初经济崩溃之前帮助自己的Aruze彻底决裂。但是遗憾的是，大坂地方法院没有

SNK·等待涅磐

通过这个申请。SNK公司随后立即申请“民事再生手续”(破产保护申请，如果申请成功，所有SNK公司的债务将被允许拖延偿还)。2001年10月1日，大坂地方法院驳回SNK公司的申请，SNK公司正式宣告破产，立即变卖所有库存货物和旗下所有娱乐场所偿还债务。

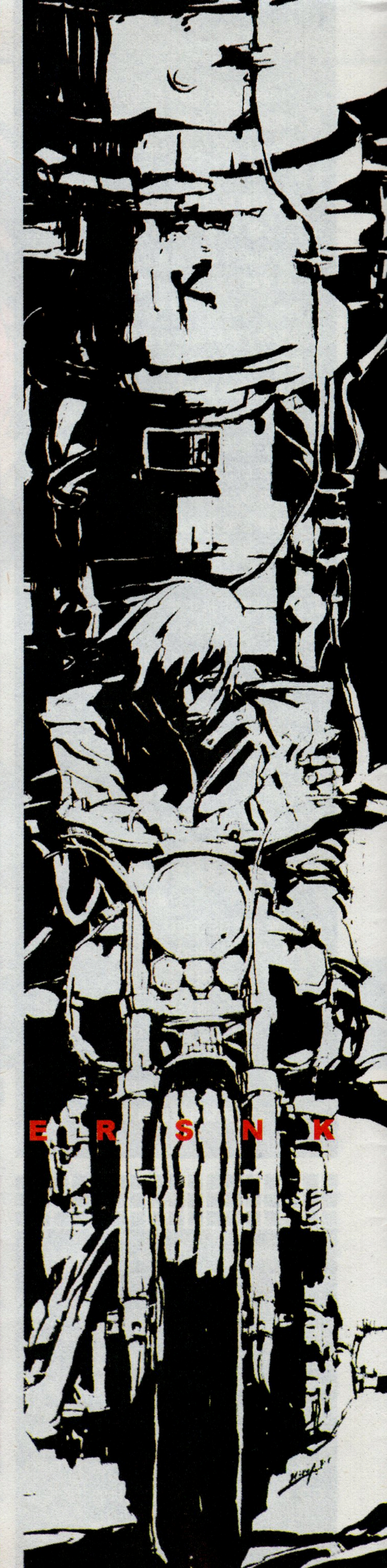
但事实上，在SNK公司出现经济危机的时候，SNK公司并没有完全按照我们通过正统媒体了解到的步骤行动，为了保存自己，采用一明一暗的自救方案。上边我们看到的只是表面化的行动，而在玩家和新闻界一直注视着SNK各种“最后挣扎”的时候，SNK公司悄然无息的进行了如下安排——2000年被收购以后，12月正式发表：在其本公司首肯的情况下，可以由第三方软件厂商完全独立开发原属于SNK公司的主题作品的声明。声明发表后，韩国公司MEGAKING立即申请“合金弹头”系列的最新作，如此的举动让业界本以为是SNK要出卖版权用来偿还债务，但实际并不如此简单。韩国公司MEGAKING公司得到认可后，马上收编“合金弹头”全部制作小组以及“格斗之王”系列绝大部分制作人员，开始了原SNK公司部分标牌作品续作的开发工作。2001年，SNK公司利用向大坂地方法院申请“民事再生手续”的时机，由原SNK公司营业部部长长野申请成立一家没有发行能力的小制作公司——BREMOA。并秘密签署协议，将所有SNK公司的游戏版权和所有角色的肖像权完全无偿转让给BREMOA，并安排部分主力人员到该公司任职。10月1日，法庭驳回SNK的申请并宣布SNK破产的时候，所谓的SNK公司其实已经转移到BREMOA和韩国公司MEGAKING中。随后2001年12月，BREMOA制作组发言人公开发表声明，SNK公司原有游戏的续作将继续进行开发工作，开发员工全部为原SNK工作人员。BREMOA制作组不具有日本本土发行能力，所有作品的发行，将交由韩国公司MEGAKING负责，韩国公司MEGAKING将成为该制作组的合作伙伴，负责新类型游戏的开发任务。 到此为止，我们的SNK公司虽然永远消失了，但是凭借原来的制作阵容，相信BREMOA能带给我们相同的感受。文章撰写完成以前得到最新消息，以后BREMOA制作的游戏都是由韩国公司MEGAKING负责发行，而韩国公司MEGAKING已经申请了“SNK”这个商标，与原来不同的是前面需要加上“韩国”的字样。SNK灵魂的复活已经只是时间问题了。

作为SNK游戏的死忠，我们在急切期待涅磐的同时，也必须冷静的回顾SNK走上顶峰和跌入深渊的原因。

首先以游戏厅为主的街机游戏市

F O R E V E R S N K

SNK



SNK · 等待涅磐

场是个十分现实的世界。对那些从来不看游戏说明的消费者来说，如果不想尽办法展示商品的实在价值，那么付出的一切努力也只不过成为摆设。家用主机上的大作可能会让初次接触的人也很着迷，但在现在的街机市场中却无法以此作为商品。说实话，如果能让人投币玩1次的话再感觉失望还不是最坏的结果，不过相信从背后看别人玩而感觉失望，于是放弃的人恐怕更多。也许正是以上原因，以游戏厅为市场的游戏厂家必须善长在最短时间里向玩家展示作品魅力。画面效果、BGM、系统、……厂家根据作品不同为玩家展示的特征也不一样，但共同特征是你一看到这个游戏就会被吸引。这些要素当初的SNK做的不错，但是在1998年以后就明显缺乏想像力了。1998年市场低迷的时段，KONAMI的游戏就曾创造过短期辉煌，当时舞蹈游戏与音乐游戏就是个例子，玩过的人觉得有趣，于是转告朋友，边上看的人觉得不错，于是上去尝试。这样才能激起消费的欲望。希望再生以后的SNK公司能发挥当初的想像力，为玩家同时也为自己开创全新领域。看来世嘉公司的社训的确是金玉良言——创造即是生命！

对于重生的SNK，我们希望不是为了恢复过去的光荣，而是为了追求新的革新。这次我们对SNK发展历史做了回顾，也回顾了若干名作。从中我们可以发现SNK不仅是个制作格斗游戏的公司，追述到新日本企画时代，SNK也插手过动作游戏、射击游戏和体育游戏等很多类型作品的制作。尤其值得注目的是当初的“雅典娜”和后来的“KOF”等富有创意的作品。“雅典娜”在当时的技术条件下在游戏中加入声音是需要极大勇气的尝试。这些名作不仅征服了玩家的视觉听觉，而且角色的魅力也很高。拥有如此实力，相信他们可以连续创作层出不穷的优秀作品。





革新，SNK前期特征。也许有时创新损坏了游戏的平衡性，但是如果没有SNK在格斗游戏领域创新的话，现在也许就没有“格斗游戏”的分类。SNK所开辟的道路是如此重要，在格斗游戏发展历史上SNK无疑是重重一笔的涂抹者。

不停努力创作，在游戏中加入新要素……这就是SNK。对这样的游戏制作厂家，我想大家不禁都会就抱有期望。因此，最后我们想说的就是……

加油！SNK！！



本栏目的推出旨在服务于全国各地的读者，为大家营造良好的市场环境。目前处于β测试阶段，如有良好建议请与本刊联系，一旦采用将赠送精美礼物。以下内容为本刊各地特约通讯员提供，不代表本编辑部立场。

(注：截止日期为2001年12月10日。)

哈尔滨——亡灵

哈尔滨的游戏集散地——“曼哈顿”(非美国！！)在刚刚开始营业的情况下众游戏专柜就已经人满为患……在现在的哈尔滨DC已经成为了取代PS主导地位的普及型家用主机。这个大概是因为DC主机的价格一降再降继续降的原因，在哈尔滨欧版机已经由刚开始的1500元降至现在的700——750元左右，日版机也由开始的1800降至现在的700——850元左右，旧机器(非二手)的价格仅为550元！！掌机中原来处于主导地位的GB几乎已经无人问经，现在位居主流的是GBC，其价格也仅为400元左右。曾经为我们做出伟大贡献的PS随着主机销售量的下降，价格也在下降，现的价格仅仅和GBC一样……400元。PS one的价格也不过在850元左右。几个月前被众贫困潦倒的玩家称之为传说中的主机—PSⅡ的现在价格也不过2700至3100元……当然，这一切也有一定程度要归功于兜里缺“铁”的中国玩家们的“最终幻想”——微软公司的X-BOX。X-BOX的上市给电玩市场的价格带来了相当大程度的震撼，现在哈尔滨X-BOX也不再是神龙见首不见尾的“圣物”了，X-BOX的主机虽然还是位居主机价格榜的榜首——5300元，但是在某种程度来看……这个价格还算合理。

哈尔滨的热销游戏和其他地区略有不同……当然，目前销售最火爆的依然是DC的《莎木2》，而奇怪的是DC其他畅销游戏类型竟然是模拟类游戏，例如《梦游美国》、《空中力量》、《空中霸王》、《巨人阻击手》。比较正常一些的有《生与死2》、《刑事2》、《疯狂出租车3》、《SONIC 2》(据某电玩店老板说：“最近游戏和2有关系的销售量都很好。”汗……)。DC游戏销售量最持久的还是我们的老牌——《生化危机——维罗尼卡》。另外……请您不要认为哈尔滨人不擅长玩格斗游戏，格斗游戏家用机销量不好的原因是由于哈尔滨的街机行业“太”发达了，真正的格斗高打都泡在街机室里了。哈尔滨人比较习惯街机平台操作，而不是游戏手柄，能在喧闹的街机室里用舒服的街机摇杆谁还会用手柄啊！！PSⅡ的机种虽然尚未普及，但是《燃烧战车》、《最终幻想Ⅹ》、《寂静岭2》的游戏销售量却不少，而且大部分是正版销售……虽然PSⅡ DVD版游戏盘的价格仅为10元！

PS主机虽然已经步入退役生涯，可是游戏盘的数目依然是众机种中最多的。GBA上的热销游戏继续维持在书中所推荐、介绍的《黄金太阳》、《恶魔城》、《机器人大战A》等，这种情况大概是因为游戏卡带价格不菲的关系吧……相对还是DC游戏盘的价格比较大众化——3元至5元，甚至于10元钱4张。

周边中机器手柄等消耗品就不用说了，在哈尔滨电玩市场上游戏音乐CD销售量不错，价格也比较公道，主要在7元—10元之间。像最近新上市的《樱花大战3》几乎是供不应求，老牌的《樱花大战》系列、《罗德岛》系列、《EVA》系列、《心跳回忆》系列、《超时空要塞》系列依然是主流商品。

以前在中国唯一的哈尔滨COSPLAY服装专门店——“腾达”也已经在全国各地设立起了分店。在下几经周折，但是老板依然不愿意多透露关于游戏人物服饰的消息……可是在店铺里摆置的《KOF'99》中草稚京、八神等大众人物的服装已经出卖了店老板……看来这样众所周知的人物服装还是比较热门的。

合肥——daymoon

DC:最后的光辉岁月

如果单看销售情况很难想象这是一台已经走向末路的主机，走访的几家游戏店的结果表明，起码近几个月内，DC的风头是最劲的，不过如果仔细地考虑，一台价格仅仅在600左右浮动的主机，配上上面不凡的多种游戏，的确有吸引玩家或是非玩家购买的理由，而虽然日本方面已经停产，但以前D版商们囤积的大量主机仍然源源不断的低价出售，所以在中国的特殊国情下，相信DC还会有一段时间好活，至少自己还是很向往莎木……而软件方面，由于合肥的市场一向慢半拍，因此可以说没有特别脱颖而出的软件，大部分DC的机主都是兼容并包。

PS:依然爱你

也许是身处一个不是很发达的地区的原因，PS的销售量一直处于比较稳定的状态，价格在一度下降之后终于维持在600元大关，对于一些新接触到游戏的玩家来说，他们追求是一种更实用的方式，所以选择PS的人仍然占有很大的比重，这也就像当年PS进入中国后SFC和MD仍然有很强的生命力一样，DQ4的及时推出可以说更是给这部分人打了一针强心剂，可以这么说，在内地的部分市场，PS依然是部分人的最爱。

PS2:日子要过路还长

虽然主机的价格已经维持在3000块钱左右，虽然D碟的技术已经日趋成熟，虽然上面大作接连不断——但就目前而言，本地的PS2的销售情况只能说是一般而已，毕竟不是每个人都腰缠万贯，很多人选择之前，还是会慎重地观望一段时间。

GBA:平平淡淡才是真

因为缺乏大作的支持，所以目前的GBA暂时处在低谷，另一方面，如果说650元左右的主机价格还在一些人的守备范围内，但100-150元左右的卡还是令一些人望而却步，“买的起主机，买不起软件”一直是掌机玩家的噩梦，所以虽然我迫切地期待上面的KOF EX，还是只有回去无奈地等待模拟器……

NGC:雾里看花水中看月

只有一家老板说过可能会有进几台NGC的打算，还仅仅是“可能”而已。其他的，对于NGC根本处于不闻不问的态度。

沈阳——幻想之灵

沈阳的游戏市场，在全省是有着很大影响力的。作为省内其他城市大部分零售商的进货地，这里驻扎着不少“颇具规模”的电玩产品经销店。这里的货源存量与价格状况的每一点变动，都会对全省其他城市的电玩市场造成直接影响(大连方面在下不是很清楚，估计有可能脱离开沈阳直接向外界进货，故在此不提。不过至少在作为本省第三大城市的鞍山我们这里，大部分的零售商都还是自沈阳进货销售的。)故此若了解了沈阳市场的价格与销售状况，则对于全省其他地区的电玩市场状况，也都可以有大概的掌握了。

感觉上沈阳的电玩专卖店分布比较发散，少有较大的集散地。大一点的专卖店占据一方，各自为政，偶尔也有相距较近的，小一些的则分散在各个角落。不过在一些电子商城当中也或多或少有一些贩卖电玩商品的摊位。时值十二月初，市场销售总体上并不十分火爆。与日本和欧美等地不同，中国的电玩市场基本上没有“圣诞商战”这个概念。不过在元旦前后直至寒假期间倒是着实会有很长一阵的热销。所以想来现在大概是相当大一部分玩家咬牙攒钱的最后关头。代用一位BOSS的话来讲就是“现在是超杀爆发前最后的蓄力阶段”。不过话虽如此，近期市场的热点还是很多的，并且主要集中在PS2和GBA上。PS2不用多说了吧？现阶段其价格已经完全降到了能够被“小资”阶级玩家普遍接受的层次，再加上FFX，皇派空战4，寂静岭2，鬼泣等前期大作价格已趋标准，所以销量有明显

提高。GBA方面，因为D板卡带的质量基本上已经稳定，所以销量稳步上升，俨然已是时下最为热销的机种。软件方面因为目前已有的游戏差不多都是经典之作，所以销售得比较平均。不过像黄金太阳和机战A这种游戏的销售情况还是要好于其它软件的。另外GBA卡带的价格也是时时变动，基本上每一两周就要下降五元左右。相信随着年末大量GBA热作的发售，其销量一定会再攀高峰的。

说到其他主机，DC虽然已经成为了标准的普及型主机，但是暂时也还达不到能够取代PS的程度。软件销售上仍是以莎木2，SONIC2，CVS2等前期大作为主，不过最近动作类游戏却比较热销，大概是玩家们玩长作玩倒了胃，不约而同地想要换换口味吧。PS的新机在市场上早已难觅其踪，所以现在已被其胞弟PS-ONE所取代，销售还算正常。由于基本上已经没有什么值得期待的新作，所以多为玩家所购的都是一些经典旧作，这可就有太多太多了……不过ROCKMAN X6还是大热卖的。

再来是电玩的周边商品。主机的必备品就不多说了，原装的固然好，实在买不起，BETOP等台湾厂商的产品也还值得信赖。倒是GBA，目前的周边销售大多还只停留在机套，屏幕保护膜，圆形方向按钮等小东东上，而蓄电池和变压器等则是少人问津。

上海——甘蔗

比较让人惊讶的是，虽然sega多次发出了“dc库存还剩多少多少”的公告，前些日子甚至还万分欣喜的宣布dc已经售罄。但至少是在上海，dc的货源仍然是相当的充足，价格也一直呈直线下跌态势，最近更是和gba“大打价格战”，全新主机的售价几乎突破600大关。如果让一个对游戏业界完全不了解的经济学家仅就这一点来评述的话，也许会得出“该主机正处于健康成长期，情况良好，推荐投资”的结论呢！这难道是无良商贩以前大力囤积，现在仓惶出手之故？虽然大多数人都这么认为，不过，根据一个不愿透露姓名的业内人士的消息，现在————（请读者做好心理准备）————市场上的dc全部都是“made in china”，说的更具体些，就是中国人自己生产制造的！看来d商真是越来越厉害了，他们已经无法满足仅仅局限于软件，大胆的向硬件进军。下一个目标，会是ps2吗？

软件方面，前一阵子sega全面推出了vr运动系列，足球、篮球、网球都有新作。而“dc最后大作”《猎头者》更是引起了小小的争论，虽然“比mgs2更好！”的观点纯属搞笑，不过本作的素质确实不俗。

mgs2的美版不幸流出，因此d商笑开了眼，市场上也是人气鼎沸，一时其他所有游戏都似乎已经无足轻重了。mgs2有多好已经不需要再多说什么了，欧美玩家心目中的no.1这次再次给我们带来了超强烈的震撼！某个ngc的忠实支持者甚至为此动了“卖掉ngc，购入ps2”的念头，虽然这只是个例，不过也可以从中看出mgs2的无穷魅力。主机的价格一直稳定在2700上下，基本上也是一个比较合理的数字，日版降价、港台版推出之后，应该会又不小幅度的下调，大家可以考虑了。其它软件中，we5j比较值得关注，从中得到的we5f的信息令人倍感幸福，we果然是一作比一作更强啊！

传世经典dq4的ps版本推出了，购买者自然甚多。以前有玩过的，肯定是会想再玩的，而没玩过的，也是慕名而来。因此，许久不见的盈门现象再次出现，ps也算是有了一个完满的结局吧！

之前很火爆的gba终于也进入了平淡期，一来没有《月轮》、《srwa》这样级数的大作支持，二来坊间传言“任氏要推出换上高质量液晶屏的新版本gba”，因此尽管价格已经跌破600大关，d卡也成熟量产，gba的销量反而比较低迷。软件方面无从推荐，不过各位如果没有玩过《皇骑外传》的话，可以试试看，意料之外的出色，而且价格很平，上海这里只100出头一点就有交易了。

长春——司马毅凯

游戏主机和光盘的价格受此影响十分微小，甚至不发生变化。又因为圣诞节前期的影响，众卖者都想在圣诞节大做文章。因此，这段时间用句老话可以称为“黎明前的黑暗”。价格未有下降之势，下面是各主机价格：PS为1080元，PS2还是有些贵，2200元；GB为150元，GBA为450元，DC为800元。以上价格来长春红旗街地下商城。比起长春另一卖主机的地点和平大世界，这里似乎是有点萧条。如果要购买的话，两地点的价格可能在50——100元之间上下波动，还望众玩家放亮眼睛，买到性能最好的廉价主机！

齐齐哈尔——晁亮

齐齐哈尔，又名鹤城。在这电玩发展滞后的城市里值得一提的电玩专卖集散场所也就两处：一是百花园的楼上；一是正阳商场的专卖柜台。在这里我不想提供各种报价什么的，因为那没有意义。所有的BOSS都是按照电玩杂志的邮购广告给出的钱数报价的，你要是表示疑问人家就拿着杂志振振有词：“全国统一价！”众所周知，邮购价是最贵的，那可真是太公望钓鱼啊！主机有时或许比“全国统一价”低那么个三四十元，但BOSS指的是裸机，更别指望统一价的盒子里有原装手柄记忆卡什么的了，我就听过“北通原装手柄”这种名词，也不知道老板是真不懂还是假不懂……总之，齐齐哈尔的电玩专卖商是根据当月最新杂志来调节自己价目表的。（买杂志吧……省得问了）

大家切记，本地绝对没有PS2现货！NGC啦X-BOX啦更是神话一样的东西。也绝对没有DC以后机种的正版软件！PS除了PSONE外最好别买，原因很明显了吧？对于商家的空手套白狼式的“预约”我劝想在本市买PS2的还是省省吧！哈尔滨沈阳也不是很远的说，预约时商家一般都会跟你算运费的，这就是典型的乱收费……值得各位注意的只有D版游戏盘了，这一点我们绝对不比大城市差，只要是杂志上有介绍的摊子基本就有卖的，5元一张，质量一般。DC盘最次，一色刻录碟，读不出来很正常，但BOSS都给换，态度很善良。

山东临沂——张泉泉

目前临沂的游戏市场很混乱，GBC现在还要500，而GBA则要680，PS早就已经没有新货了，PSO也是一些翻新的，只有比较大的那一个叫做荣升游戏商行的那一个还有新的DC的价格——日版的为800，美版的则接近900多，欧版的850左右。PS2只有加GT3的那种接近4000。

长沙——朱智

长沙这边主机报价变动硕快，掌机一般一星期涨跌30元左右，而tv主机则有50元之多。DC和GBA在长沙是主机中销售情况最好的，有时一个店一天能卖出3台DC加4、5台GBA（不包括邮购的），但这两种主机也是价格变动最大的，前几周欧版DC脱销，价格狂涨，现在又跌至正常，而GBA最近几天又由560左右涨至600上下，附件也被boss拆开来卖，算起来价格涨了不少，可等一段时间再添购。PS2在长沙已不属于太高档的产品，在各游戏厅都可以找到一到两台。现在PS2受NGC和XBOX夹击，价格可能有变，建议静观一段时间再考虑。

北京——李楠

北京地区的主力购买机种为PS2，原装机的价格在2600元左右，型号以30000型和35000型为主（比30000型贵200元左右），直读分为台湾产和英国产两种，英国产为500元，比台湾产贵100元。主要热门销售游戏为（正版）最终幻想10、真三国无双2、皇牌空战4和合金装备2，价格在520-600之间。其次为DC卖的好一些，主机价格在800元左右，D盘的价格为5元，主力游戏为NBA2K2，猎头者。接下来是PSone，主机的价格在700元左右，由于最近没有什么正式的游戏推出，所以卖的最好的游戏为洛克人X6，以及美版游戏VIP（女保镖），和前一段推出的NBA Live2002和虹吸战士3。Xbox北京近期缺货，主机的价格在5400元左右，并且一般赠送一张死或生3的正版盘。NGC销量很不好！主机价格为2000元左右，并赠送正版露易的冒险。在掌机市场当然是GBA最火！主机的价格维持在600元左右，正版卡的价格为300-400元不等，盗版卡的价格为100元。

广州——张琪

在广州，DC应该算是市场上比较流行的游戏机，它的价格便宜，而且游戏的供应充足，软件数目多。大多数在校学生都会选择购买DC。其次就是GBA了，在不久前，GBA有了所谓的组装盒带后，人们购买的欲望也高了很多，不过由于现在电脑有了性能不错的GBA模拟器，所以GBA在广州不算流行。PS2的情况比刚推出的时候乐观了很多。由于现在买PS2基本上都会附带改机的服务，而且PS2游戏的CD-R和DVD的推出也比较及时，现在也有不少的人会去选择PS2的。至于比较新的X-BOX和NGC由于价格和游戏软件的因素，很少有人问津。

新疆克拉玛依——lion

我们这里属偏远地区，但游戏业却并不落后，我们这儿还没有正规的游戏经销商，大都是个体专卖一类的。本地游戏主机还是以PS和DC为主，据我了解我们城市有PS2的只有十几个人（包括我）。报价：PS 800-1300不等、PS2 3900-4500不等、DC 1000-1500不等、X-BOX预定价5000。



最新情报

新作发售表

ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解迷	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	ETC	其它

PLAYSTATION

日期	游戏名	厂商	价格	类型
12月1日	哈利波特～贤者之石	EA	5300日元	ACT
6日	MEMORY 系列 SUNSOFT Vol2	SUNSOFT	1500日元	AVG
13日	少女的季节	Netvillage	6800日元	AVG
20日	伍佑卫门新世代袭名!	KONAMI	5800日元	ACT
	实况野球 2001 决定版	KONAMI	5800日元	SPT
12月	真女神转生 II	ATLUS	4800日元	RPG
2001年发售	星神	MAXFIVE	4800日元	RPG
今冬发售	东京魔人学园外法帖	ASMILK	6800日元	SRPG
	东京魔人学园外法贴(特别限定版)	ASMILK	9800日元	SRPG
	TALES OF PHANTOM VOL.1	NAMCO	未定	PUZ
2002年1月	ZOIDS2	TOMMY	5800日元	SLG
17日	追追 DE DIET	TWILIGHT EXPRESS	3500日元	ACT
	MAJOR WAVE SERIES ANGEL BLADE	HAMSTER	1500日元	SLG
	MAJOR WAVE SERIES THE・放送局 SATELITTE TV	HAMSTER	1500日元	SLG
下旬	YUKINKO BANINGU	PRINCESS SOFT	6800日元	AVG
2月7日	MARTIAL BEAT	KONAMI	12800日元	ETC
下旬	SHADOW AND SHADOW	PRINCESS SOFT	6800日元	AVG
2月	熊之小 POOH 森林之朋友	ATLUS	3800日元	ETC
	熊之小 POOH 森林之教室	ATLUS	3800日元	ETC
	熊之小 POOH 森林之教室(连 MOUSE 版)	ATLUS	5800日元	ETC
	MICKE&MINNIE 快乐煮食	ATLUS	3800日元	ETC
	MICKEY&MINNIE 快乐煮食(连 MOUSE 版)	ATLUS	5800日元	ETC

PLAYSTATION2

日期	游戏名	厂商	价格	类型
12月6日	K－1WORLD GRAND PRIX 2001	KONAMI	6800日元	SPT
	ICO	SCEJ	5800日元	AVG
20日	Espn NBA 2Night 2002	KONAMI	6800日元	SPT
	心跳回忆 3	KONAMI	6980日元	AVG
12月	RPG 工具 5	ENTERBRAIN	7800日元	ETC
	桃太郎电铁 X	HUDSON	价格未定	TAB
	机动战士高达 联邦 VS 基伦 DX	BANDAI	6800日元	ACT
12月13日	零～ZERO	TECMO	6800日元	AVG
	桃太郎电铁 X	BANDAI	6800日元	ACT
20日	MoToGP2	NAMCO	6800日元	ARC
27日	MAXIMO	CAPCOM	6800日元	AVG
12月	梦幻骑士 III	ATLUS	6800日元	RPG
	EX 亿万长者游戏	TAKALA	5800日元	ETC
2001年发售	棒球 2001	光荣	未定	SPT
今冬发售	三国志 VIII	光荣	未定	SLG
	封神演义 2	光荣	6800日元	RPG
	AGE OF EMPIRES II	KONAMI	未定	SLG
	幻想水浒传 III	KONAMI	未定	RPG
	旧世界的遗产	SCE	未定	ACT
2002年				
1月17日	CLIMAX TENNIS WTA Tour Edition	KONAMI	未定	SPT
31日	GRANDIA II	ENIX	未定	RPG
	GRANDIA EXTREME	ENIX	未定	RPG
	VIRTUAFIGHTER4	SEGA	未定	FIG
	HYPER SPORTS2002WINTER	KONAMI	未定	SPT
1月	WAVE RALL Y	IDOS INTERACTIVE	未定	SPT
	MADDEN NFL SUPER BOWL 2002	EA SQUARE	6800日元	SPT
	BRAVO MUSIC EXTRA EDITION	SCE	未定	SLG
	LAPUCELLE～光之圣女传说～	SOFTWARE	6800日元	SRPG
	LAPUCELLE～光之圣女传说～(限定版)	SOFTWARE	7800日元	SRPG
	NICE PRICE SERIES VOL.5 QUIZ	DIGICUBE	2200日元	ETC
	NICE PRICE SERIES VOL. CHESS&REVERS	DIGICUBE	2200日元	TAB
	PARALLEL～梦中一败!去吧 PARALLEL!!～	TOMY	6800日元	SLG
	NBA LIVE 2002	EA SQUARE	6800日元	SPT
	最强东大将棋 SOPECIAL	COMMUNICATIONS	2000日元	TAB
	最终电车	VISIT	5800日元	SLG
2月	侍～SAMURAI～	SPARK	未定	ACT
	宇宙战舰 YAMATO 对伊苏卡多鲁之追忆	BANDAI	6800日元	SLG
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	未定	SLG
	SPACE CHANNEL 5 PART2	SEGA	未定	SLG
	LE・MAN24 HOURS	SEGA	未定	RAC
	无聊名作剧场 涂鸦王国	TAITO	未定	RPG
	XENOSAGA EPISODE! 往力之意志	NAMCO	未定	RPG
	XENOSAGA EPISODE! 往力之意志限定版	NAMCO	未定	RPG
	NICE PRICE SERIES VOL. 7 PINBALL	DIGICUBE	2200日元	TAB
	NICE PRICE SERIES VOL. 8BOWLING	DIGICUBE	2200日元	SPT
	NICE 2002	EA SQUARE	6800日元	SPT
	永世名人	KONAMI	未定	TAB

DREAMCAST

日期	游戏名	厂商	价格	类型
12月12日	在吉亚之山丘上睡觉……	naxat	6800日元	AVG
	IF IT HAPPENS…	FUJI COM	5800日元	ETC
	BOKO 梦之达人 Q	FUJI COM	3300日元	ETC
	樱大战 ONLINE 帝都 VERSION	SEGA	价格未定	ETC
	樱大战 ONLINE 巴黎 VERSION	SEGA	价格未定	ETC
13日	创造球会特大号 2	SEGA	4800日元	SLG
20日	樱大战 ONLINE 帝都漫长的一天	SEGA	5800日元	ETC
	樱大战 ONLINE 帝都漫长的一天初回限定版	SEGA	8800日元	ETC
	樱大战 ONLINE 巴黎优雅的一日	SEGA	5800日元	ETC
	樱大战 ONLINE 巴黎优雅的一日初回限定版	SEGA	8800日元	ETC
	风来西林之女剑士阿丝卡见参	SEGA	6800日元	RPG
27日	21－TwoOne	PRINCESS	6800日元	AVG
	21－TwoOne 初回限定版	PRINCESS	6800日元	AVG
12月	IF IT HAPPENS……	NAXAT	5800日元	AVG
2001年发售				
	同窗会 again	NEC	未定	AVG
	怪兽制作	SEGA	未定	SLG
2002年1月				
17日	MISSING PARTS	FOG	5800日元	AVG
24日	梦之达人	FUJICOM	3300日元	AVG
下旬	二重影	PRINCESS SOFT	6800日元	AVG
2月	SPACE CHANNEL 5 PART 2	SEGA	未定	SLG

GAMEBOY ADVANCE

日期	游戏名	厂商	价格	类型
12月7日	大战略 FOR GBA	MEDIA LAIT	4980日元	SLG
21日	铁拳	NAMCO	5300日元	FTG
	超级玛莉奥 ADVANCE2	任天堂	未定	ACT
2002年1月				
10日	幽灵屋敷廿四小时	GLOBAL	未定	AVG
17日	GRADIUS GENERATION	KONAMI	5800日元	STG
1月	PACMAN COLLECTION	NAMCO	3800日元	ACT
	TOMATO ADVENTURE	任天堂	未定	AVG
	传说之 STARFI	任天堂	未定	ACT
	DONALD DUCK ADVANCE	UBI SOFT	5500日元	ACT
2月	WOODY WOODPECTER	KEMCO	未定	RAC
	DIDDY KONG PILOT	任天堂	未定	RAG
	ESTPOLIS 外传	TAITO	未定	RPG
	黑须之来玩 GOLF 吧	TOMY	5200日元	SPT

本月新作推荐

大家对于12月份的游戏圣诞销售狂潮做好准备了吗?面对这么多好玩的游戏是不是感到口袋里的银子太少了呢?相比之下1月份的游戏市场显得比较冷清，真正值得一玩的大作不是很多。

1月31日	GRANDIA II	ENIX	RPG
	GRANDIA X	ENIX	RPG
	VR 战士 4	SEGA	FIG
1月	LAPUCELLE～光之圣女传说～	SOFTWARE	SRPG

CAPCOM WOR




RLD

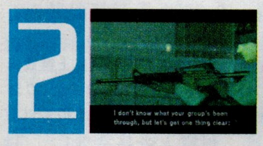

ナコルル
娜可露露

GAME游戏榜中榜

TOP 10



月间游戏销量榜 (11.11～12.10)

排名	画面	机种	游戏名	类型	厂商	发售日	销量	评语
1		 Playstation	勇者斗恶龙 4	RPG	ENIX	2001年11月22日	130万2763	CLOUD:不愧是经典。
2		 Playstation 2	燃烧战车 2	ACT	KONAMI	2001年11月29日	66万3495	CLOUD:第5遍攻略中!感动!!
3		 GAME CUBE	任天堂明星大乱斗 DX	ACT	任天堂	2001年11月21日	42万2163	DRAGON:我是库巴的 FANS。
4		 Playstation 2	人面鱼	育成	ASCII	2001年11月15日	20万4852	星辰:这么恶心的东西居然这么多人喜欢!?
5		 GAME BOY ADVANCE	魔法假期	RPG	任天堂	2001年12月7日	15万9641	CLOUD:轻松可爱的“圣剑式”RPG。
6		 GAME CUBE	PIKMIN	ACT	任天堂	2001年10月26日	15万2932	LASER:小孩玩的东西!
7		 Playstation 2	实况足球 5 最终版	SPT	KONAMI	2001年12月13日	14万1763	DRAGON:采用了 CM 的数据库。
8		 Dreamcast	J联盟创造球会特大号	SLG	SEGA	2001年12月13日	13万1346	DRAGON:需要笔和纸记录 PASSWORD。
9		 Playstation 2	真·三国无双 2	ACT	光荣	2001年9月20日	9万4980	星辰:能把三国游戏作成这样,服了!
10		 Playstation	哈利·波特	ACT	EA·SQUARE	2001年12月1日	7万863	LASER:千万别玩这个游戏!

游戏期待榜

排名	游戏名	机种	厂商	发售预定	类型
1	樱花大战 4	DC	SEGA	2002年3月预定	AVG+SLG
2	最终幻想XI	PS2	SQUARE	2002年春预定	RPG
3	星海传说 3	PS2	KONAMI	2002年预定	RPG
4	幻想水浒传 3	PS2	KONAMI	2002年3月预定	RPG
5	异度传说	PS2	SCE	2002年2月预定	RPG

本月主机销量排行榜

机种	销量
PS	21,404
PS2	432,644
DC	808
N64	1,620
GB	6,364
NGC	177,848
WSC	11,448
GBA	175,632

编辑部本月悲情明星

本月最受欢迎手机品牌

1 诺基亚：鉴于编辑部中诺基亚占有绝对的数量优势，所以仍然稳坐第一把交椅，目前的主打机种为 8210 和 3310，对于新上市的 8310 也有不少人虎视眈眈，只不过 3600 元的价位实在有些偏高，需要再观望一阵。

2 松下：前些天一位日本友人带来了一部 Jphone 手机，该手机功能强大令众小编惊异不已，其铃音效果更是令人拍案叫绝，一首交响乐版的 just communication 使众小编羞愧得马上将自己的手机改为振动模式，这里面唯一没有改动的只有星辰，因为只有星辰的松下手机才拥有八音盒般的铃音，哈哈……

排行榜

2001年新闻摘要

注:新闻摘要完全按时间排序

1 月份

北美游戏销售额下滑

美国著名的市场调查公司 NPD Group(npd. com)发表了调查报告，表示北美的家用游戏市场销售从 2000 年 10 月份增长 5. 4%,急转到 2000 年 11 月份销售量下跌 4%,这下跌趋势持续到 2001 年 1 月初期。

NPD 这次总共调查的大型零售商在北美的销售分额占到了 81%。近年来游戏市场的低迷是显而易见的，美国市场也受到不小的冲击。

纽约时报再度报导任天堂将并购世嘉的消息

虽然世嘉（SEGA）和任天堂（Nintendo）已经在 2000 年 12 月 27 日对美国纽约时报所报导有关任天堂即将并购 SEGA 的新闻提出正式的否认说明,但是纽约时报还是再次刊登了一篇内容类似的新闻,整个游戏界曾一度为之惊恐不安。

纽约时报的“错误报道”在 12 月 27 日迫使 SEGA 的股票因为不正常的浮动而被交易所强制暂停交易，此事件对世嘉和任天堂两家公司的投资人、关系企业和使用者都造成了极大的困扰。

“死或生”的电影版以及电视版

超人气 3D 格斗游戏——“死或生”(Dead or Alive)是日本软件开发商 TECMO 所制作的。电影制作公司 Mindfire Entertainment 已经向 TECMO 收购“死或生”的电影版和电视版的版权，放映日定为 2001 年底。本主题不是由电脑动画(CG)所制作的,而是真人扮演。

到现在我们还没有看见影儿呢？！

史克威尔计划拍摄“最终幻想”电影版的续集

史克威尔（SQUARE）在完成“最终幻想”电影版(Final Fantasy the Movie : The Spirits Within）的制作工作后,将立即投入续集的制作。“最终幻想”电影版是史克威尔(SQUARE）联合 SONY 旗下电影公司所制作的全 CG 电影。整部电影都是用电脑动画(CG)所制成的,总耗资 1. 35 亿美元。

事实证明此电影版票房收入仅仅 2. 8 千万美元,续集的制作计划因此而成为泡影，史克威尔的 2001 年总财政报表必定赤字无疑。

电子娱乐越来越吸引大众的兴趣

某全球著名的娱乐杂志在 2001 年市场展望中提到,越来越多的大众消费者愿意投入更多的精力与财力在他们自己使用的电子娱乐产品上。在该杂志社在 2000 年 8 月份的调查中,750 名男性和 250 名女性(年龄在 18－49 岁之间)超过半数以上的人（55%和 54%分别)都不太喜欢看电视,其中,1/3 多的男性回答他们很少参加室外活动，超过 3/4 的男性表示他们在假期中通过电子设备进行主要消遣。以上调查中的电子设备绝大多数为个人电脑,家用游戏机,PDA 和 DVD。

CAPCOM 正式发表“生化危机 4”

在赌城拉斯维加斯所举行的北美 CAPCOM 玩家庆典的会场上，CAPCOM 正式发表“生化危机 4”(Bio Hazard 4）的开发计划。预计“生化危机 4”将会先推出 PlayStation2 的版本,时间是在 2001 年内。

表面上看是出尔反尔的 CAPCOM，但实际上 CAPCOM 是在证明自己的地位也可以左右业界的走向(个人看法)。

Xbox 正式发表

在拉斯维加斯举办的年度消费性电子电子产品展中(Consumer Electronics Show),比尔盖兹亲自的揭开了覆盖在 Xbox 上的神秘面纱。比尔盖兹在发布会充满信心的说:“Xbox 就是电视游戏的未来！突破性的技术再加上令人难以置信的绘图能力，Xbox 在未来的几年里都将是业界的标准。它让设计师创造出足以激发玩家的想像力以及竞赛精神的全新游戏世界，Xbox 的推出会让玩家几乎把其它的主机完全遗忘……”

Xbox 的内部配备了一颗 733MHz 的 Pentium III CPU、Nvidia NV2a 250MHz 显示处理器、64MB 内存、8G 容量的硬盘、256 声道输出以及 64 声道的 3D 输出，画面解析度最高可达 1920x1080，还有 MIDI 以及 DLS 的支援等等。

借用本月微软 CEO 的一段讲话足以说明现在此主机面临的形式——“我们原先想制作的是一台可以进行游戏、互动电视,并具有电脑功能的主机,但是这个概念却被游戏制作厂商和大部分玩家所排斥,因此现在他们一致认为 XBOX 只是一台功能强劲、拥有 DVD 播放能力的电脑主机而已……”

Aruze 入股 SETA

日本老虎机（柏青哥）机台制作厂 Aruze，继 2000 年以 50 亿日圆并购游戏公司 SNK 后,今年将再度入股另一家日本游戏公司 SETA。SETA 公司主要发展麻将游戏,代表作有“超真实麻将”、“井出洋介麻雀家族”等游戏,这次 Aruze 入股 SETA 公司 56 万股。据称 SETA 的“超真实麻将”系列会在 Aruze 旗下 SNK 所推出的掌机 NGPC 推出同名系列作品。

国际游戏开发商组织针对暴力游戏的问题举行了集会

国际游戏开发商组织　(International Game Developers Association）日前举行了一次集会，而这次集会的目的是讨论暴力游戏的相关议题。参与会议的开发商表示,这次的集会并非是为了讨论暴力游戏是否会造成暴力行为,而是为了让业界在暴力游戏的相关议题上面能够达成共识。国际游戏开发商组织未来也将和数位式互动软件协会（IDS）合作,对游戏做出更适当的分级。以平息某些卫道组织对于暴力游戏的批评。

微软开发掌上主机

到 2000 年底为止全球发售超过 1 亿台掌机，将达到 6. 1 亿美元的掌机销售额。如此的市场,微软是不会放过的。预计微软将在 2002 年到 2003 年之间推出自己的掌上游戏机。目前此计划暂命名为“Xboy”。

至今没有得到官方认证的消息。能否实行要取决于 Xbox 的销量与业绩。

PS3 将成为统合多种类娱乐的主机

Sony Computer Entertainment 的总裁日前谈到了开发中的新主机 PlayStation3 （PS3）的相关理念——Sony 希望将 PS3 打造成一台可以统合多种类娱乐的主机。新主机的图像晶片已有了具体的计划。而 PS3 将更兼容 SONY 公司的其他部门及产品，如 SONY PICTURE 及 SONY MUSIC 等。在网络上,PS3 也将会扮演重要的角色。为切合未来的需要,PS3 将包括自建的网上商店、网上银行及其他互动的功能。

坂口博信透露《最终幻想》X、XI、XII 的内容！

“最终幻想之父”、SQUARE 副社长坂口博信在 SQUARE2001 年 1 月 22 号召开的“战略经营说明会”会后接受访问时,透露了一些关于“最终幻想 XI”和“最终幻想 XII”的消息。他表示“最终幻想 XII”将会在 PS2 上推出，其游戏系统将“原归回点”——以 FF 系列传统的游戏系统为主,是单机版。对于“最终幻想 XI”这款网络游戏,坂口博信表示剧本将由他亲自负责撰写。坂口同时自信地表示他觉得现在的电脑网络游戏均没有完整的故事性，而他亲自撰写的“最终幻想 XI”将以精彩的故事带给网络游戏玩家们一份全新的感受。

2 月

世嘉正式宣布转型成为纯软件厂商

2001 年 1 月 31 日,在业界关于世嘉的言论纷扬之际,SEGA 终于正式宣布将自 3 月份起停产 DC 主机。而 SEGA 的第一季度财政报告最终赤字将由原来估计的 236 亿日元增加到 583 亿日元。目前 SEGA 已经确定将为索尼 PS/PS2、任天堂 GBA/NGC、微软 Xbox 进行游戏开发。

结合日本 SEGA 与美国 SEGA 公司的现状,SEGA 公布以后的发展重点：

一、SEGA 将转以软件发展为主，以成为世界最强软件开发商为目标。

二、DC 主机在 3 月份停产,而北美 DC 主机也将由 149 美元降到 99 美元，尽快出清除目前全球 200 万台 DC 主机库存。

三、SEGA 在 DC 还将陆续有 100 款以上游戏推出,SEGA 今年 4 月至明年 3 月间还将继续开发 DC 游戏软件，而 SEGA 也将为其他游戏平台开发 30 款以上游戏。

四、SEGA 授权英国 Pace Micro Technology 开发内建 DC 芯片的 Set Top Box。

五、SEGA 与 PDA 厂 Palm 合作开发 PDA 游戏。

世嘉的转型标志着业界将进入一个全新的时代。试想如此实力庞大的软件公司岂不比目前任何一家纯软件厂商有影响力。另外，SEGA 现任社长大川功提供其私人资产 850 亿日元(60 亿人民币)以协助 SEGA 渡过难关。之后,大川功宣布向世嘉出让自己所全部拥有的 12. 53%的股票,总共 1986 万 5718 股,合计约 360 亿日元。总共加起来大川功在如此危机时刻,为世嘉共捐赠 1210 亿日元(折合人民币为 85 亿)。

NAMCO 确定开发“传说”系列最新作

由 NAMCO 及 TELENET 共同开发的超大人气 RPG“传说系列”(TALES 系列）——包括“幻想传说”(TALES OF PHANTASIA，PS/超任)、“命运传说”(TALES OF DESTINY,PS)及“永恒传说”(TALES OF ETERNIA，PS）均得到了广大玩家的欢迎，NAMCO 确定将开发此系列的最新作,暂名为“X 传说”(TALES OF X)。暂时只知道关于该计划现正在进行招募程序员和美工的阶段，游戏的具体内容尚未确定》但厂商已肯定此作是“次世代”主机的作品。之前三款作品均有 PS 的版本,相信此次的作品会是 PS2 版,不过该计划既然取名为“X 传说”,也很难说是否是 Xbox 的专属版本。

PS2 及“梦幻之星 ONLINE”获日本 AMD 大奖！

家用游戏主机 PS2 及 DC 的网络 RPG 游戏“梦幻之星 ONLINE”(PHANTASY STAR ONLINE）分别获得了今年日本“第 6 届 AMD AWARD/DIGITAL CONTENTS OF THE YEAR'00”大奖。“AMD AWARD”是由日本 DIGITAL MEDIA 协会主办、日本政府总务省协办的,主要用于表扬过去一年在电子数码相关作品上有卓越成就的个人及团体。去年三月发售的家用游戏主机 PS2 获得今年的审查员特别赏。而 DC 游戏“梦幻之星 ONLINE”作为家用机上的首款网络 RPG 为开发商 SONIC TEAM 带来今年的“最佳软件”(BEST PROGRAMMER）大奖，该游戏在语言对应系统方面也取得了巨大的成就。

梦幻之星 ONLINE 从此进入“疯狂”领奖状态。

史克威尔管理层人事变动

史克威尔公司近年来却一直受到财政赤字的困扰，2001 年 2 月该公司的三位高层——会长武市智行、执行长平松正嗣及副社长坂口博信将辞职,对公司的财政赤字作出交代，其中武市将改任公司的特别顾问，平松改为担任执行股东,而坂口转为专注负责游戏的开发。

SONY 公布 PS2 全新强化绘图芯片

SCEI 日前公布了最新一代的 PS2 绘图芯片的详细资料,据称新芯片将大幅强化 PS2 的硬体实力。该绘图芯片可在每秒处理 7500 万次多边形绘图运算，是由负责 PS2 绘图芯片研发的 Graphics Synthesizer 公司

所设计，采用了0.18微米制作技术，大小为21.7X21.3毫米，比起PS2目前所使用的绘图芯片还要快上5倍。消息还称不仅仅是绘图芯片，连PS2的心脏Emotion Engine也得到更新。

为了对抗Xbox的一些必然举措，但是怎么面对已经购买PS2主机的用户呢?这是SCEI迟迟没有发售新功能主机的原因所在。

SNK最后的挣扎

2000年夏SNK推出"格斗之王2000"之后宣告退出游戏业界。事隔半年左右，SNK又突然宣布会在2001年的街机游戏展里面，发表两个最新的街机游戏作品。2001年2月23、24日，在日本幕张将会举行新一届的街机游戏博览会，今次SNK将会展出两个最新作品，一款是"NIGHTMARE IN THE DARK"，另一款为"战国传承2001"。

PS2在2001年2月全球出货已达816万台

SCEI在1月21日举行的"PS会议2001"上表示：截至2月18日，PS2的全球出货量合计为816万台，而PS/PS2的游戏软件合计全球销量预计今年内将突破10亿张。目前PS2的出货量为日本438万台、北美210万台、欧洲168万台，合计共816万台。

3月

新线拍摄的电影"Diablo"

暴雪(Blizzard Entertainment)正式控告新线(New Line Cinema)侵犯"Diablo"的版权。

NAMCO财务年初遭遇困境

NAMCO2001年3月份的财务报表，由于家用游戏软件的销售表现不佳，销售额下降为1440亿日元(下降了24亿日元)，而经常利益由原来的估计16亿日元盈余下降到44亿日元赤字，税后为65亿日元亏损。NAMCO原本预估在PS2上所推出的3款游戏合计可以达到90万套的销售量，但是到2000年12月底时却只达到了29万套的销售业绩，就算再加上预定3月22日推出的新游戏"风之可罗诺亚2"，也大概只有50万套左右的程度。而在欧洲方面，和原先所计划的155万套出货量相比，也下滑至125万套。此外在街机事业方面的表现也不理想，预计损失额将高达25亿日元。为此NAMCO将大举进行公司内部的改革，将原本的13个部门裁撤了5个，250位员工自动退职，现任社长中村雅哉自愿放弃所有薪资。

2001年下半年NAMCO将有非常严峻的挑战。这也是NAMCO以低姿态向任天堂的原因所在。

天诛"系列版权

曾帮助SCEI在PS上推出3D忍者动作游戏"天诛"系列的日本Acquire公司近日表示，由于版权转让的关系，"天诛"版权已被美国Activision取得，而PS2版"天诛三"也将由Activision制作发行。原来的"天诛"全系列(包含'天诛'、美版'TENCHU'、'天诛忍凯旋'、'天诛忍百选'、美版'TENCHU 2'、'天诛贰')都是由他们研发制作的，但后来由于SONY音乐娱乐(SME)赞助该公司的制作经费，因此他们已把"天诛"的版权卖给了SME，后来SME再将"天诛"版权让给美国Activision公司，并计划由Activision继续制作PS2版"天诛三"。

GBA预定2001年出货量为2400万

2001年3月7日任天堂在东京召开了一个名为"GAMEBOY ADVANCE PRODUCT"的发表会。任天堂董事兼副社长浅田笃致辞称："游戏是不断进化的，画面也变得叫人惊叹，虽然这样已经可以满足到了不少玩家，但玩家反映许多游戏'复杂得难以明白'或'没时间玩游戏'等问题。而我们的GBA正是为解决这样的问题而诞生的。"据会上公布的资料，预定首年GBA的全球总出货量将可高达2400万部。

任天堂就是任天堂，到2001年11月GBA的1000万销量，让业界震惊，但离任天堂自己的目标还差着一大半呢。

任天堂的游戏明星为教育事业代言

软件公司EKZM已经获得了任天堂的授权，包括林克(萨尔达传说)、玛利奥等在内的电玩明星，都会出现在EKZM新提供的线上服务里，这个服务主要内容是提供幼儿的英语教学课程，任天堂并未透露授权的相关内容，发言人只表示，角色授权的决定仅是基于服务本身之教育本质考虑。

世嘉现任社长大川功病逝

世嘉母公司CSK集团社长，兼任世嘉现任社长的大川功于2001年3月16日下午15点47分因为心脏衰竭，病逝于日本东京医科大学，享年74岁。大川功于1968年创立CSK集团，并于1984年4月就任世嘉总裁一职，对世嘉的整体发展乃至日本、世界的游戏界都有着很大的影响力。世嘉连续四年财务大赤字，大川功分别于去年、今年捐赠了500亿日元、1210亿日元协助度过难关。

世嘉新社长人选已经决定

世嘉在2001年3月21日召开临时董事会议并决定了社长的人选，由原副社长佐藤秀树自动升格来递补大川功去逝之后的职缺，CSK会长的职务则由福岛吉治来担任，两项人事变动同时生效，至于原来福传中将在6月接任社长一职的特别顾问香山哲，目前暂时担任原职不变。

"鬼武者"突破百万片销售成绩

Capcom方面证实"鬼武者"在3月中旬已达到了100万的销售佳绩，这是PS2第一款百万销量作品。

CAPCOM对于GameCube的看法

因为当初任天堂的严格限制，CAPCOM借N64媒介是卡带而基本放弃了与任天堂的合作。在GameCube推出在即的时候，两家厂商就合作的问题进行了交流。CAPCOM的总经理表示过去由于受制于N64所选择的卡带，因此并未在这个平台上发行过重量级的作品。现在他们有意愿把软件事业再度扩展至任天堂的新主机上。CAPCOM官方还表示他们曾经跟任天堂的宫本茂在GB的"萨尔达传说"里合作过，双方在开发完成后除了共同参与评估会议之外，两人还在会后私下交换过意见。当时CAPCOM就向宫本茂表达了合作的意愿，而宫本茂也表现出乐于接受。

这其实就是"生化危机"投奔任天堂的前兆。

4月

东京电玩展2001春首日入场超过3万人

本界东京电玩展首日在"幕张会议展览中心"入场人数竟达34329人次，创下了历来首日入场人数的新高，去年同期只有19868人次。

这是最后一次春季东京电玩展了。

第五届日本游戏大赏

日本CESA协会所举办的日本游戏大赏，本次评选日期是2000年1月1日至12月31日于日本推出的软件。

大奖：梦幻之星ONLINE

优秀奖：高机动幻想、萨尔达传说～梅祖拉的假面～、勇者斗恶龙Ⅶ、最终幻想Ⅸ、梦幻之星ONLINE

游戏设计奖：梦幻之星ONLINE

程序设计奖：梦幻之星ONLINE

游戏影像奖：最终幻想Ⅸ

游戏配乐奖：最终幻想Ⅸ

人物设计奖：钻头先生

最佳剧情奖：勇者斗恶龙Ⅶ

最佳封面设面奖：我的暑假

创新潮流奖：梦幻之星网络版

最佳海外作品奖：暗黑破坏神Ⅱ

最佳制作人奖：堀井雄二

大众化奖：勇者斗恶龙Ⅶ

最畅销奖：勇者斗恶龙Ⅶ

Xbox版权费计算方式披露

根据Gaming Age所刊载的消息，游戏厂商每制造1套游戏光碟，必须支付750日元的版权费给微软，这笔费用是以50万套为基准的，套数越多，版权费就会越少，如果卖到200万套，每套的版权费用是540日元。如果以每套游戏5800日元来计算，厂商每卖出一套游戏可赚2448日元，PS2则是每卖出一套(售价6800日元)可赚3058日元。此外，游戏厂商还必须支付每张300日元的光碟制造费与40日元的包装费给微软。

大家可以算算畅销软件的纯盈利，以及SONY的软件版权费盈利。

SNK打算自立门户重新开发游戏

据日本方面的消息，4月2日，SNK公司正式向日本的地方法院申请再次登记注册，成为一间独立的公司，也就是说，SNK打算脱离现在的母公司ARUZE，重新发展属于SNK自己的业务。SNK因为NEO GEO POCKET、NEO GEO POCKET COLOR以及街机的市场失利，令公司的负债达到大约305亿日元。其后，SNK转投ARUZE旗下，为该公司开发有关弹珠机的游戏。

著名财经媒体预测GameCube失败

在Forbes.com所登载的一篇文章中指出，任天堂的GameCube主要是针对儿童族群，年龄较大的玩家根本不会对Gamecube有兴趣，因此市值高达数十亿美元的游戏机市场几乎会被Sony以及微软瓜分，任天堂根本无利可图。日本推出的GBA主机，势必重创原来的GBC市场，在双重失利的影响下，任天堂只有破产。

现在来看，的确是无稽之谈，就算GameCube失利，GBA无与伦比的市场也会为任天堂带来利润。

"梦幻之星ONLINE"会员超过23万5000人

DC的网络RPG——"梦幻之星ONLINE"目前在全世界的会员登录人数已经达到23万5000人。

全世界网络会员登录人数：235000人

日本国内网络登录人数：130000人(2000年12月21日发售)

美国地区网络登录人数：70000人(2001年1月31日发售)

欧洲地区网络登录人数：35000人(2001年2月16日发售)

最高同时在线人数纪录：26000人

东芝将成立新公司拓展PS2微处理器

东芝半导体公司美国分公司Toshiba America Electronic Components、Inc.(TAEC)最近宣布，将在加州成立一间新公司，全力开发搭载了PS2微处理器"Emotion Engine"的超微型控制器，范围包括网络机器、数码SET－TOP BOX、数码电视、多媒体机器等，展开多样化多功能的事业。

PS2绘图芯片击败奔腾4获大奖

著名的半导体及电子产品分析权威Semiconductor Insights近日宣布SCE设计的PS2绘图芯片Graphic Synthesizer获得2000年INSIGHT Award年度大奖。Semiconductor Insights公司成立于1989年，主要业务在欧美及环太平洋地区半导体电子产业的智慧财产权事务及经营分析上，他们每年会选出年度最佳的代表厂商，而SCE的PS2绘图芯片Graphic Synthesizer本年度击败了Intel的Pentium 4处理器以及Nvidia的GeForce 2绘图晶片，获选得到INSIGHT Award大奖。

全球玩家联名请愿任天堂接纳SQUARE

因为一些众所周知的原因，任天堂的山内溥曾公开表示不会允许SQUARE加入其软件开发阵容。此消息公开后，2001年春，美国的一些热心的任天堂死忠玩家就开始在网络上公开要求发起联名签署请愿书，希望任天堂公司能够允许SQUARE加入任天堂游戏机游戏软件开发计划。目前这份请愿书已经有超过三千名以上的玩家签名。

To: Nintendo Co. & Hiroshi Yamauchi

The Purpose of this Petition is to Unite the Collective Desire of Gamers around the World who Want Nintendo to Allow SquareSoft to Make RPGs and other Games for the Nintendo GAMECUBE, Nintendo GameboyAdvance, and Future Nintendo Consoles.

By Signing Below you are Stating that:

1) You Believe that Nintendo Should Allow SquareSoft to Create Games for the NGC and GBA – as SquareSoft has Stated they Would Like to Do if Allowed.

2) Nintendo and its Leadership should Dissolve its Enmity and Bad Feelings against SquareSoft and do what is in the Best Interest of Both Nintendo and those who Buy Nintendo Products in Allowing SquareSoft to Again Develop Games for Nintendo systems, as it Has so Successfully and Brilliantly Done in the Past.






3) If Nintendo Allowed SquareSoft to Develop Games for Nintendo systems, You Would Certainly Purchase those SquareSoft Games for Nintendo Systems.

We, the Gamers of the World, Hereby Petition Nintendo and its Leadership to Put Aside the Past and Allow SquareSoft to Develop Interactive Entertainment Content for all Nintendo Systems. As Loyal Nintendo Fans, We Ask that Nintendo do the Right Thing in Making the Decision to Accept Squaresoft Again as a Developer. And If Nintendo Chooses Correctly, We Will Reward Nintendo by Buying the Games that SquareSoft Produces for Nintendo Systems.

Sincerely,

The Undersigned

世嘉关于合作计划以及街机发展的说明

在世嘉的战略发表会上，世嘉再度重申该公司和Sony Computer Entertainment以及NAMCO之间的合作计划，与Sony之间的合作计划是和宽频网络有关，而和NAMCO之间的合作则是在街机方面。虽然现在街机市场仍处于不景气的状态，但是世嘉却打算在此时进行投资，期待能够在市场回复的时候，获得更高的市场占有率。根据世嘉目前的计划，该集团旗下的签约游戏场所预定在2002年增加到528家、2003年543家，而2004年则将达到578家，而营业额在这三年间的预估是1100亿日元、1200亿日元和1350亿日元。在新市场的开拓方面，SEGA在未来3年内将积极开发和食品业以及公共设施有关的产品，他们现在正在开发着旋转寿司点餐终端机。

这么说，过3、4年咱们再逛商场以后，就可以顺便品尝带有SEGA字样的寿司了。

DC游戏在欧洲夺得多项大奖

在欧洲的权威游戏杂志社《EDGE》最近公布的每年一度的游戏大奖名单上，DC的多款游戏获得大奖。

年度最佳游戏：梦幻之星ONLINE

最高技术成就：梦幻之星ONLINE

最高画面成就：伤感涂鸦

最高硬件成就：森巴沙锤

最佳开发商：SEGA Sonic Team

最佳发行商：SEGA

ENIX、SQUARE及NAMCO达成合作协议

日本大型游戏开发商ENIX、SQUARE以及NAMCO在2001年4月23日于东京都内召开联合记者招待会，宣布三方已达成合作协议，为未来在业务层面上的紧密合作关系创造了良好的环境。出席记者会的包括三间公司的大股东兼高层，分别有NAMCO会长兼社长中村雅哉、ENIX会长福岛康博以及SQUARE的创业社长宫本雅史等人。根据协议，上述三位大股东将于本星期内各自购买并保存其余两间公司发行量百分之一的股票，而最终目标是各自拥有对方百分之四至五的股份。

SONY将在中国设立PS生产线

Sony Computer Entertainment最近表示，他们将把PS游戏主机的大部分生产业务转移到中国，之前的PS主机一般都在日本的千叶县和崎阜县的生产车间生产，但由于最近SCE希望将日本方面的全部生产力量都用在他们现在力推的PS2上，因此才做出了上述这个决定。Sony Computer Entertainment的社长表示，在中国有许多替世界电脑界大厂加工的工厂，因此，以现在中国电子生产车间的能力帮忙SCE生产PS游戏主机可说是绰绰有余。而如果这一计划实行顺利的话他们未来也会把PS2主机的生产线移往中国。

怎么利用原产地的庞大市场是最应考虑的问题。

5月

CAPCOM不会和其它公司进行资本合作

日本游戏厂商CAPCOM的大岛平治副社长针对日本NAMCO、ENIX、SQUARE三家公司事业合作一事表示，CAPCOM目前并没有打算和其它公司资本合作，将来也不会有类似的举动，CAPCOM将建立独自的风味。CAPCOM向来走的都是多平台战略，将来也会坚持这个策略，而且会采取不同游戏机专属系列游戏的方针前进。大岛副社长表示，目前他们已经和各硬件厂商交涉，今年就会有1部游戏以这个方式定型。

所谓那1部定型的游戏系列，就是指"生化危机"。

日本游戏界走势疲软

近期由于日本经济情况持续低迷，连带也使得日本游戏界的整体走势疲软，包含SCEI、SQUARE、NAMCO、SEGA……等大公司都公布了去年度的财务赤字，而且情况还在持续恶化中。世嘉已经连续第四年财务大幅度赤字，这也逼得他们必须停产DC主机并转型为纯粹的游戏软件厂商；SCEI也因为赤字500多亿成为SONY大集团中赤字最多的部门；NAMCO则面临成立20多年来最大的财务赤字，甚至被逼关闭了他们的主题乐园；而备受玩家期待的SQUARE也出现了成立十多年来的第一次财务大幅度赤字，一样面临着巨大的压力。根据日本CESA统计，今年日本游戏产业比起1998年缩减了10%，而硬件销售更是减少了21%。

用什么来唤醒消费群体的热心？

《CM4》登陆XBOX消息证实

在PC上著名的足球经理类游戏的最强作——"CHAMPIONSHIP MANAGER"（CM）将会在Xbox上登陆。该系列的最新作"CM04"将会随XBOX在欧洲地区推出，目前预定于明年3月。

电电编辑部里就有不少"CM"的绝对FANS。

光荣公司高层人事变动

以开发历史模拟游戏而闻名的日本游戏商光荣（KOEI），于5月10日公布了一系列高层人事变动，原社长襟川惠子将升任为会长，至于公司社长一职则会由原专务兼软件事业本部长小松清志接任。由于原会长襟川阳一希望从管理层中引退，以专注于游戏开发工作，故只保留了董事最高顾问一职，而原社长襟川惠子则顺理成章接任为公司会长。襟川惠子一直是KOEI事务发展的重要策划人之一，99年就任社长，期间除继续以历史模拟游戏作为公司主要开发目标外，又投资发展网上游戏、音乐类别游戏等等，目的是要令公司走向多面化。就任会长后，相信她会继续主导KOEI未来的发展路向。至于新任社长小松清志，80年于日本早稻田大学法学部毕业，89年加入KOEI，去年4月起就任公司专务兼软件事业本部长。

Ubi Soft取得卧虎藏龙游戏版权

Ubi Soft Entertainment正式取得"卧虎藏龙"（Crouching Tiger Hidden Dragon）游戏版的发行权。在E3展会上，Ubi Soft Ent.正式宣布著名电影"卧虎藏龙"的游戏发行版权已经由其购下，这部电影由台湾导演李安执导，并曾勇夺奥斯卡电影金像奖"最佳外语片"、"最佳美术指导"、"最佳摄影"及"最佳电影配乐"四项大奖。而改编的游戏将会在PC、PS2、GameCube、XBOX四个平台推出，游戏发行日期暂定为明年春季。

SONY开发网络游戏自动翻译系统

Sony Online Entertainment(SOE)最近开始为他们的数款游戏进行新的企划——地域化。该计划的重点主要就是让各国的玩家们在进行游戏时能够以自己国家的语言和其它各国的玩家们进行交流、沟通，而游戏的系统则会帮你进行大部分语句的自动即时翻译。但目前该计划只包括了英语、法语、德语、日语及朝鲜语。

一定要有中文！

SONY、任天堂高层主管跳槽至微软

SCEI常务董事宫田敏幸跳槽到日本微软XBOX事业部担任软件部门统筹部长后，任天堂的高层主管本乡好尾也于日前跳槽到微软。本乡好尾在任天堂工作已有十余年之久，一直以来他都担任着任天堂的公关工作，并在任天堂专门游戏杂志《The 64 Dream》上开辟有专栏，如今两位对手公司主管级人物先后跳槽到微软，这样微软对SCEI和任天堂两家公司的内部运作情况将更为了解，大大增加他们在家用游戏主机领域的经验。

到底有钱能使鬼推磨……

6月

美国联邦最高法院受理暴力游戏官司

去年年底美国印第安那州通过了《未成年者游戏限制条例》，此举引发了游戏业者的强烈反应，现在这场官司已经出现在美国联邦最高法院。美国印第安那州在去年年底通过的《未成年者游戏限制条例》规定在未得到监护人的允许下，未成年玩家不得购买或游玩含有暴力色情成分的游戏。而法院也发函给游戏软件商要求他们减少游戏暴力色情的成份、要求境内大型街机中心做好游戏分级并撤出一些含有不当暴力成分的游戏机台(如KONAMI的《Silent Scoop》以狙击手为内容，有诱导犯罪的嫌疑)，不得让18岁以下的未成年玩家游玩，违者将罚款200美元，一年内被检举达3次者将取消营业执照。此举引来了游戏业界的强烈反应，如美国娱乐机器产业同业公会就聘请律师质疑这个条例，现在事件愈闹愈大，美国娱乐机器产业同业公会已经就这一问题上呈至美国联邦最高法院第七分院，而不论最后美国联邦最高法院作出怎样的判决，都将会对于这一系列游戏与社会问题之间关系的相关争议造成重大的影响。

KOEI会长宣布日后发展重点

因几款PS2游戏的大热卖，KOEI创造了成立来的最佳营业成绩，而KOEI会长襟川惠子日前在接受媒体访问时表达了KOEI今后的重点发展方向，如下所述：

1、KOEI销售最佳的PS2游戏为"真三国无双"，全球累积销售70万套。

2、KOEI去年推出11款游戏，全部合计销售135万8000套。

3、今年度KOEI主力还是放在PS2上，上半年有5款PS2游戏推出（预计销售60万套）；下半年有10款PS2游戏推出（预计销售160万套），占全体游戏的四分之三，而今年PS2的游戏主力放在"真三国无双2"与"封神演义2"。

4、KOEI有跨平台发展的准备，但目前还是以PS2为重心，以成为NO.1的PS2游戏开发商为目标，针对微软的XBOX、任天堂GAMECUBE主机都有对应游戏开发中；

5、目前XBOX有两款游戏正在开发中，"信长之野望战国世纪"预计2002年下半年推出，超大作RPG"红之海"则预计在2003年推出，KOEI虽然知道XBOX有比PS2更优越的图像表现能力，但他们还要花些时间学习开发环境，所以XBOX游戏开发计划还未正式启动。

6、任天堂GAMECUBE因为设定年龄层较低，跟他们原本高年龄层游戏取向稍有不同，所以KOEI也将遵循符合低年龄层取向的游戏计划，目前以"封神演义"为开发NGC游戏的最佳考虑，希望该游戏能赶在2003年3月前推出。

7、在日本游戏产业持续萧条之际，KOEI能在逆境中创造最好的营业成绩，他们认为是新世代主机创造了市场活性，对于明年度KOEI也充满了信心与期待，应该有更好的营业增长。

光荣此段时间的成功，来自于多元化发展的同时而不放弃自己的特点。

NAMCO换社长，并确定今后发展重点

NAMCO日前举行2001年3月期决算说明会，会中除了公布公司高层人事的改组之外，也确定了几款PS2大作开发计划。

1、现任创社社长中村雅哉退休升任为NAMCO会长，而社长一职由副社长高木九四郎接任。

2、积极开发网络游戏，将有多款大型原创网络游戏正在开发中。

3、大型街机主力游戏为《铁拳4》与《魂之利刃》的最新作。

4、家用机的主力游戏为PS2的"皇牌空战4"、"铁拳4"、"异度装甲"(Xenosaga)，还有棒球与网球游戏。

5、NAMCO、ENIX、SQUARE三家公司将进行合作，目前虽然仅止限于彼此交叉持股，让创造彼此最大利益为合作考量，以后将有进一步合作计划。

日本三大游戏商联手发展网络游戏

日本三大游戏公司SQUARE、NAMCO、ENIX于6月18日发表共同宣言，宣布将共同合资成立一家子公司，发展网络游戏市场。

发展以"PlayOnline"为基础的网络游戏服务，三家公司将共同出资成立一家子公司负责营运，并发展北美、亚洲网络游戏事业。而SCEI、日本NTT也将整合到该计划中，大幅拓展日本网络游戏的实力。三家公司共同持有游戏海外销售版权，有效整合彼此资源，降低管销费用、强化竞争实力。共同发展移动电话无线网络市场，三家公司将共同研发无线网络对应软件与游戏开发模组，进军更广大的无线通讯市场。三个公司将在个别领域进行业务提携。SQUARE与ENIX共同发展网络游

戏企划，NAMCO 与 ENIX 共同发展出版事业，NAMCO 将发展娱乐事业精品，并开放角色授权。与此同时三家公司检讨共同研发大型电玩游戏。

SEGA 召开新规事业战略说明会

6 月 20 日，日本游戏厂商世嘉（SEGA）在东京召开一个名为“SEGA 新规事业本部战略说明会”的发布会，公布了一系列有关公司未来在游戏领域以外的发展大计，当中包括参与非游戏用虚拟实用软件的开发、投入动画及音乐等娱乐制作事业、以及与日本国内多个动画制作公司组成合作联盟等。

主持今次说明会的仍然是担任公司特别顾问兼共同最高执行责任者香山 哲。世嘉决定“以各个领域的世界第一为目标”作为基本方针，然后通过公司以往在制作电脑动画、虚拟影像技术、网络技术、游戏开发及经营游乐设施等方面累积的能力和经验，开拓各种与上述领域有关连的全新事业和市场。香山哲又预期，5 年后这些全新事业将会占 SEGA 集团的总体收益超过一成。

除上述发展大计之外，SEGA 又宣布已经同包括“东映”、“SUNRISE”在内的 5 间国内著名动画及玩具制作公司组成“ANIMANIUM 技术同盟”。SEGA 会为各公司提供一套叫“ANIMANIUM”的电脑动画制作软件，利用这套软件，动画及玩具商将可在电脑上模拟制作出 MOTION－CAPTURED（动态截取）质量的电脑动画，日后创作动画及可动玩具（如机械人等）的成本及时间自然大大减轻。

此外，SEGA 还会积极投入动画制作事业，首项计划是利用先前提及的“ANIMANIUM”软件，与游戏开发商 IDEA FACTORY 共同制作电视动画《MA－MI－MU－ME★MOGACYO》，该动画在 2001 年 7 月在日本各地的电视频道播放。

NAMCO 参与法国全 CG 电影的游戏开发计划

6 月 22 日日本游戏商 NAMCO 连同三家公司，包括两家法国电影及一家电视制作公司举行联合发表会，宣布他们将会共同参与制作全 CG 电影《AXIS》，并将电影带到 PS2 的游戏舞台上。电影及游戏预定将于明年秋季在日本同步推出。参与这项计划的除了 NAMCO 之外，还包括拥有 SQUARE 即将推出全 CG 电影《最终幻想》电影版“FINAL FANTASY：THE SPIRITS WITHIN”日本本土发行权的 GAGA COMMUNICATIONS、法国著名电视及电影发行商 STUDIO CANAL、以及负责这次全 CG 电影制作的法国公司 CHAMAN PRODUCTIONS。

《AXIS》将会是一部以虚构行星为舞台的全 CG 电影，讲述外星少女佳娜因所居住星球的生命之树“AXIS”枯萎而导致星球濒临灭亡，为拯救家园而展开的冒险故事。电影版《AXIS》的制作由 CHAMAN PRODUCTIONS 负责进行中，而完成度方面已达到八成，预算至 2002 年春季就可全部完成。一切顺利的话，电影将于 2002 年秋季在日本正式上映，GAGA COMMUNICATIONS 则会负责电影在日本本土的发行工作。至于游戏制作方面，则会由 NAMCO 的第一开发本部长冈本达郎负责，初步构思是沿袭电影版的故事背景，但游戏也会加入多个原创角色以及独立于电影版的情节。此外，游戏中还会使用部份源自电影版的素材。

7 月

“疯狂出租车”真人版电影开拍

大受欢迎的电视游戏作品相继被改编成为电影，继“古墓丽影”和“生化危机”之后，又有另一款游戏会被改编成电影，而这个游戏正是我们熟悉的“疯狂出租车”（CRAZY TAXI）。据美国 SEGA 方面的消息表示，著名导演 RICHARD DONNER（曾执导电影‘轰天炮 4’）已经和有关方面落实会在年内开拍“疯狂出租车”的真人版电影，并预计将会在明年暑假正式上映。

“异度传说”制作发表会报道

NAMCO 及 MONOLITH 于 2001 年 7 月 8 日在东京惠比寿 GARDEN HALL 召开了名为“XENOSAGA EPISODE I 力之意志”的制作发表会。这次发表会除招待业界及新闻媒介外，还招待了共 600 名公众人士入场参观。

首先发表讲话的是 NAMCO 社长中村雅哉，他说：“3 年前由 SQUARE 发售的‘异度装甲’（XENOGEAR）续集的‘异度传说’（XENOSAGA），将会继承前作中壮大的世界观，努力把本作变成一首壮大的叙事诗。就如名字中‘EPISODE I’的副标题一样，故事并不会到今集结束，如果玩家们支持的话，希望会有再新一集的游戏发表。”

游戏监督高桥哲哉利用投映屏幕首次正式公开了游戏画面，并为在场来宾介绍了本作的游戏系统，其中包括在地图上自由移动、与游戏角色对话的“NPC 部分”，以及碰见敌人时进行战斗的“战斗部分”等等。高桥说：“现在给大家见到的在完成度方面只有 70%，以后游戏的质量将可获得进一步提升。”

至于游戏音乐方面的制作情况，则由担任本作音乐总监的光田康典负责介绍。曾经为“时空之轮”（CHRONO TRIGGER）、“前线任务外传－枪之危机”（GUN HAZARD）及前作“异度装甲”负责音乐的光田康典表示：“由于这次游戏的宗教色彩比较强烈，故希望编作些如罗马天主教式圣乐般的音乐，我们从捷克、纽约多个管弦乐团中选择了最有名的伦敦管弦乐团。”光田又说，他预计将会为游戏提供 40 至 50 首乐曲。

虽然我们一致看好作为“异度装甲”续作的本作，但是人设总让人提不起兴趣，希望发售的时候能让故事情节弥补这一缺陷。（个人观点）另外，本作采用伦敦管弦乐团作为音乐演奏，而原来 SCEI 的“妖精战士”也曾经用该乐团作为音乐演奏。

CESA 公布“2001 年 CESA 游戏白皮书”

CESA（日本电脑娱乐软体协会）最近公布了“2001 年 CESA 游戏白皮书”及“CESA 网络用户调查报告第二集”，对日本上一年度的游戏产业现况和网络使用现况作了一番阐释。

“2001 年 CESA 游戏白皮书”中除了对 2000 年度（2000 年 1 月至 12 月）日本游戏产业的现况作陈述外，也对游戏厂商投入多少开发经费、输出的游戏产品种类、业界趋势动向等等有深入的探讨。在报告中提到日本在 2000 年度的游戏产业，包括软件及硬件等相关产品共创造了 11178 亿日元的成绩，比前一年度的 1 万亿日元更上了一层楼，同时也创下了自 1996 年以来的新高纪录。游戏销售冠军是“勇者斗恶龙 7”，共销出了 400 万套，而“最终幻想 9”也以 100 万的攻略本销售量勇夺书籍发行第一名。至于 PS2 的销售方面，在前一年度的销售成绩是 942 亿日元，到 2000 年度达到 1892 亿日元，足足成长达到了 200.9%，总计 PS2 在 2000 年度已达到了全体市场占有率的 47%。在关于“2001 年春季东京电玩展”的参观者调查方面，各年龄的男性玩家首先接触都是 RPG 游戏，而年轻的女性玩家也有一半选择了 RPG 游戏，由此可见“勇者斗恶龙”、“最终幻想”和“口袋妖怪”等系列游戏在日本大受欢迎是有其一定的根据的。“CESA 网络用户调查报告第二集”则对日本现在的网络使用状况、平均上网时间、上网的主要目的、宽频使用状况、PHS 手机普及情形等资讯作出了报告。

KOEI 取得新型动态捕捉仪器日本代理权

游戏厂商光荣（KOEI）的子公司 KOEI NET 在 2001 年 7 月 19 日召开记者会，宣布他们已取得加拿大 PHOENIX TECHNOLOGIES 公司生产、用于进行动态捕捉（MOTION－CAPTURED）的新型仪器“VISUALEYEZ 3000”的日本代理权，并预计将于 8 月起售卖给第三方进行包括游戏开发等工作。根据 KOEI 所称，“VISUALEYEZ 3000”是一部最新光学式实时动态捕捉系统。利用内设的微型镜头，仪器可以读取每秒 3300 个动作样本，误差方面只有 0.8 毫米，和以前的同类型仪器相比可捕捉的范围也有重大的改良，捕捉角度是以往同类系统的 3 倍，而且制作成本低廉，并会支持“FILM BOX”、“3D STUDIO　MAX”等动画制作软件。其实，KOEI 本身的多个游戏也曾利用“VISUALEYEZ 3000”进行过动态捕捉，包括“决战 2”和“结他超人”这两个作品，而且光荣史上销量大作“真三国无双 2”也将利用它进行动态捕捉。KOEI NET 社长伊藤通宏表示，仪器除了可用于制作游戏的动态捕捉工作以外，也适用于运动分析、动画制作、生物分析等方面的工作。至于价钱方面，每台“VISUALEYEZ 3000”的售价为 4000 万日圆，预算一年内可以为公司带来 4 亿日圆的生意。

英国调查报告指出，适量游玩电脑游戏有助身心发展！

据一个由英国政府拨款资助的经济及社会调查协会在一项调查报告的结果显示，“适量而有节制”地享受电脑游戏的青少年，较从不接触电脑游戏的青少年会更积极地参与各种运动项目，而且普遍具有更强的集中力和参与性，并拥有较佳的团体合作精神。该报告的负责人 Jason Rutter 还指出，青少年能够自少培养出良好的集中力和参与性的基础，对于他们日后在生理和心理上的平衡发展有着重大的帮助，因此说明适量地游玩电脑电子游戏其实是有利青少年的身心发展的！如不过 Jason Rutter 也重申，游玩的时间必需分配得宜，如未能做到“适量而有节制”的话，反而会造成更多的不良后果。

第一次听说这种言论呢……

8 月

全新“生化危机”主题动感电影

一部以经典动作冒险游戏系列“生化危机”（BIOHARZARD）为主题的 4D 立体动感电影《BIOHARZARD 4D－EXECUTER》，于 2001 年 8 月 1 日起在日本关西最大型的室内娱乐主题公园“梅田 JOYPOLIS”内上映。《BIOHAZARD 4D－EXECUTER》是一部以“生化危机”为主题的 4D 映像动感电影，全 CG 的电脑动画将带给观众充满压迫感的立体影像。由于电影是由游戏商 CAPCOM 亲自监制的，因此整体质量很强，有机会大家去日本游玩时不要忘记去看看。

斯皮尔博格新片将改编为游戏

斯皮尔博格新开拍由汤姆克鲁斯主演的最新科幻动作电影“”“少数派报告”（《Monority Report》）被游戏开发公司 Activision 取得游戏改编版权。电影的故事背景为未来的地球，汤姆克鲁斯扮演的是一名未来世界里的警察，未来警察的执法方式很特别，他们可以事先借助“预测未来”技术，在罪犯尚未真正犯罪之前把他们逮捕。Activision 推出的《Monority Report》将会是偏向动作类型的游戏。《Monority Report》游戏除了会推出 PC 版外，还会发行 XBOX、PS2、GameCube、GBA、PS、GBC 等多种游戏主机版本，游戏将由 Fox Interactive 负责开发工作。目前电影《Monority Report》已预定将在明年夏季上映，而游戏会紧随其后。

美国当前的游戏评级的失误

美国医疗协会（American Medical Association）于上周公开的研究报告指出由 2000 年至今全美发行的所有游戏里，有 64% 涉及到了暴力和存在暴力意识，而当中更有 60% 包括了攻击和杀害游戏内其他人物角色的内容。该研究报告又评审过 55 套被 ESRB（Entertainment Software Rating Board）评定为“E”级的游戏，即是标明为适合任何年龄人士的级别，但两位研究报告的作者 Kimberly M. Thompson 和 Kevin Haninger 对其这所谓的“E”级作了总结：“我们认为所谓的‘E’级游戏的定义，其实当中仍略带有限度和轻微的涉及和鼓吹暴力的意识存在的。这是我们评审过众多‘E’级游戏后所得出结论！”而 ESRB 行政总裁 Arthur L. Pober 在看到这份报告后发表谈话给予反击：“竟然连‘吃豆’（《Ms. Pac Man》）也视作涉及轻微暴力意识，真不知道他们对暴力的定义何在！我对该报告研究人员对暴力的定义并不表示认同，我想那两人对暴力的观念是远离美国人的思想主流。我对这研究结果无可奈何！”

美国关于暴力游戏的定义会继续争论下去。

史克威尔调高本年度盈利预测

史克威尔在其官方网站上公布将会调升由 2001 年 4 月 1 日到 2002 年 3 月 31 日的本年度盈利数字，由原先预计的 5 亿日元调升到新数字 8 亿日元。据史克威尔官方称是因为该公司脱手了手中的部份股票，所以盈利数字会提高。

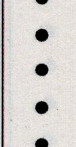
出让股权，换取现金，目的是什么呢？

日本公平交易委员会裁定 SONY 违法

1999 年 SONY 和日本零售商之间发生过纠纷，SONY 不允许零售商贩卖游戏的中古商品（二手商品），而日本公平交易委员会日前终于裁定 SONY 违反零售商统一价格的行为违反了日本的独占禁止法。根据路透社的报导，日本公平交易委员会日前裁定 SONY 要求零售商必须统一售价，不得贩售中古（二手）PS 主机、游戏、相关产品或是提供优惠价格等方式一事违反了日本独占禁止法。而报导中也指出 SONY 存在指示批发商对于不配合的零售商不予供货，借以控制所有零售商都








采取统一售价的行为，日本公平交易委员会要求SONY立即停止相关的行为。针对上述判决，SONY表示他们将遵守日本公平交易委员会的裁决，且立即调整相关销售策略。

KONAMI资金入注HUDSON

著名游戏厂商KONAMI正式宣布该公司已成功取得了另一家游戏厂商HUDSON公司45%的股份，资金正式入注该公司。本次资金入注，总共花费了KONAMI大约50亿日元，目前，该公司已取得了HUDSON公司560万的股份。KONAMI表示：尽管该公司资金入注HUDSON，不过他们绝对尊重该公司现有的体制，同时也不要求HUDSON改名或进行高层人员调整，因此HUDSON现任社长工藤继续留任。KONAMI表示：在资金入注了HUDSON之后，该公司最重要的目标就是要改善HUDSON的开发能力和体制，为了达到这个目标，KONAMI将该公司扎幌地区的分公司合并到HUDSON内，另一方面，未来HUDSON开发的所有游戏都将交给KONAMI的销售系统发行，同时两家公司之间将共用各自在开发工作以及商标上所拥有的特许权。

"尤特那英雄战记"的官司

由ENTERBRAIN及TIRNANOG合作开发，号称PS最后的大作"尤特那英雄战记"引出纷争。因为本作与任天堂上"纹章"系列极为相似，所以任天堂正式向东京地方法院起诉，控告ENTERBRAIN及TIRNANOG，要求立刻停止"尤特那英雄战记"发售，并要求赔偿任天堂损失。任天堂发出的新闻稿件里表示："由TIRNANOG制作ENTERBRAIN发售的《尤特那英雄战记》在发售1个半月以前，仍然用的是和《FIRE EMBLEM》系列极其类似的《EMBLEM SAGA》来进行广告宣传等工作，并且除了名字以外游戏的内容也和《FIRE EMBLEM》系列其实类似，让顾客产生和《FIRE EMBLEM》系列混淆的概念！"在申述状里，任天堂要求ENTERBRAIN及TIRNANOG立刻停止生产《尤特那英雄战记》，不准再出货并且销售，并且赔偿任天堂公司2.583亿日元。

9月

"生化危机"1代将在GAMECUBE上重新制作

CAPCOM曾经公布将在任天堂主机上制作"生化危机0"(BIOHAZARD 0)后，2001年9月CAPCOM宣布将会在GAMECUBE平台上开发另一款"生化危机"新作，这款新作将会沿用"生化危机"第1集为蓝本制作。CAPCOM称，这次的游戏并不是简单地将游戏的第1集移植，为了让玩家能够感受到更深的恐怖感觉，游戏的背景、角色、道具都将会重新制作，而灯光效果以至摄影也会采用全新的技术。至于剧情方面，新作会加入更多全新的剧情事件，人物的对话方面也会有所不同，操作方面则会保留原有的系统。GAMECUBE版《生化危机》游戏预定将在2002年3月22日推出。

"生化危机"系列游戏只属于GameCube

在日本东京举行的"生化危机(BioHazard)战略发表会"上传出了惊人的消息——CAPCOM的这次发表会除了"生化危机"系列的制作人三上真司出席外，任天堂的重量级人物宫本茂竟然也出席了这次发表会。CAPCOM宣布"生化危机"系列游戏日后将成为任天堂的最新游戏主机GameCube独家所有。三上真司宣布同时还宣布，GameCube版"生化危机"定于2002年3月22日面世，跟着还将会陆续推出"生化危机0"、"生化危机2"、"生化危机3"、"生化危机VERONICA"和"生化危机4"，这几款"生化危机"系列游戏都将继续由三上真司亲自负责制作。

现在再来看CAPCOM这1年中许多举措，确实都在为此次发布会进行铺垫。

美国911恐怖主义事件影响游戏业界

2001年9月11日，美国遭恐怖分子袭击的灾难震惊了世界，而游戏业界也受到了相当的影响。由于担心这次灾难在经济上与精神上都会对美国人民的娱乐消费造成一定的打击，美国几家大型的游戏发行公司如EA等都相继调低了今年的财政营收预测。有的公司发言人还称，出于对销售成绩的忧虑，他们正在考虑将几款即将发售的大作延期，但这些公司都没有正式公布将延期的游戏的名称。而日本方面，NAMCO将在9月13日发售的"皇牌空战4"(ACE COMBAT 4)与正在上映的相关电视广告紧急撤掉。毕竟这是一款操纵战斗机进行战斗的游戏，而且广告还有驾机在城市上空作战的场面，NAMCO决定紧急砍除这段电视广告，并就游戏发售日进行紧急商讨。由于受这次危机的影响，事件后的第2天，日本的股票市场开市后一直狂泻，到当天收盘时，各游戏公司的股票中，任天堂下跌了1000日圆，KONAMI下跌了250日圆，SEGA下跌了150日圆，ENIX下跌了190日圆，CAPCOM下跌了90日圆。各游戏厂商的损失惨重。业界同时还预测未来美国的消费水平将会大受影响，尤其是对游戏这种非必须消费物的需求将会大幅度减少，因此，两部即将在美国市场登陆的最新游戏主机任天堂的GAMECUBE和微软的X-BOX都表示将会重新检讨和审慎具体的出货数量。

世嘉和NAMCO进行空前的合作计划

世嘉和NAMCO今天发布了一份两家公司娱乐方面的合作计划。所谓的大型电动娱乐主要是包括了游戏厅以及游乐园(主题公园)这两种事业。事实上，世嘉和NAMCO在数个月之前就已经展开这方面的合作，但直到2001年9月才有正式的新闻稿发表。目前世嘉和NAMCO拥有全世界大型电玩娱乐大概40%的市场，一共掌握了超过1000多家的游戏厅以及游乐园，两家公司在进行合作之后，将会大幅度地减低经营成本，而双方这次合作规模之大，影响之广，在游戏界里是史无前例的。

10月

史克威尔停止发展动画电影事业

史克威尔发表声明，"最终幻想"电影版开发费用共计约139亿日元，电影未上映前，史克威尔预计能够在北美创造8000-9000万美元的收入。但是实际上的收入却只有约3000万，在北美的成绩不佳，史克威尔希望能够投靠其周边增加收入的希望也不大。现在史克威尔也只能靠接下来即将发售的影片DVD与录影带来减少一些损失。在记者会上，最高执行长和田洋一也指出"将分析动画制作收入不佳的原因，以后将停止动画电影的制作，而努力将之前实践中得到的动画技术应用在游戏当中。"

SNK正式宣告死亡

日本游戏公司SNK今年4月2日向大坂地方法院申请"民事再生手续"(类似破产申请)，申请成功的话，其债权公司将暂时不许追讨其高达380亿日圆的债务，以给SNK继续重整再生的机会，但10月1日，大坂地方法院已正式驳回了SNK的"民事再生手续"申请，也就是说从现在SNK就必须开始变卖其库存货物及旗下各娱乐场所清还债务，SNK至此已经正式宣告死亡。

SONY购买史克威尔股票，成为第二控股公司

2001年10月SONY以每股1330日元的价格购入1120万股史克威尔股票，总投资达149亿日元。这使得SONY以19%的比率成为史克威尔的第二大控股公司。SONY在成为史克威尔的第二大股东后，在公司内具有相当的决策权，至于这一举动是否使以后史克威尔的游戏只会在SONY的游戏主机上出现，则要视史克威尔集团的董事会内有多少SONY的席位，以及SONY的经营政策。但毫无疑问以后SONY的立场在史克威尔的游戏制作决策中将起到非常大的影响。

成为目前业界统治者的御用厂商，是不错的选择。

PS2累计出货2000万台

SONY的PS2主机终于突破2000万台的出货数量，日本方面686万台，北美方面855万台，欧州方面463万台。

任天堂将大力援助有创意的小型开发商

为了维持新鲜感以及在游戏软件业界的领先地位，任天堂表示他们将援助有创意的小型开发商，有意参加的开发商只要将完成度在百分之十到百分之二十之间的新创游戏拿给任天堂审核，通过之后，任天堂就会给予他们一千万到两千万日元的制作费，而且这些由任天堂所提供的制作费是不必偿还的。

其实这一举措任天堂远在FC时代就已经实行了，当初的史克威尔与后来的QUEST(皇家骑士团)都得到过任天堂的帮助，尤其是QUEST，在核心制作组被史克威尔挖走以后，任天堂给予的帮助是关键性的。

秋季东京电玩展结束

一年一度的秋季电玩展落下了帷幕，微软在一这次的盛会上以超越任何广告的力度投入从而引起广大玩家的兴趣。

Dreamcast主机的库存已经接近零

世嘉的家用主机Dreamcast到11月上旬为止在全世界累计销售将超过1000万台，从1998年11月发售到2001年10月经过了2年11个月。今年2月Dreamcast第2次降价后库存大约在200万台左右，这个数字并不包括专卖店和中古的存量，到今年年底之后在世界各地的游戏店内的Dreamcast将会越来越少了。搭载了调制解调器的Dreamcast当初的售价是29800日元，由于缺少有力的软件厂商支持，使得销售成绩一直不理想。1999年6月第一次降价(售价19900日元)是SEGA销售业绩出现庞大赤字的主要原因，2001年1月SEGA正式对外发表停止生产Dreamcast，并且在此降价到9900日元，之后的销售状况非常好。

GBA全世界累计销售过千万

任天堂的携带型游戏机GAMEBOY ADVANCE到9月末为止销售总台数已经达到了1174万6000台。3月日本发售，6月欧美发售的GBA在半年的时间里就达到了这个数字。在GAME业界低迷之中，GBA能保持这样好的销售成绩，除了NAMCO, KONAMI, CAPCOM等有实力的软件厂商的大力支持之外，GBA与旧机种GB之间的软件互换性也是非常重要的原因之一。

任天堂的目标是今年到达2400万，看看他们圣诞有什么销售策略。

11月

XBOX预测将损失10亿美金

由美国权威投资银行Morgan Stanley(摩根斯坦利)的分析家Mary Meeker指出，微软即将发售的游戏主机"XBOX"，将可能损失约10亿美元。XBOX以299元美金发售，以一台性能、配备与XBOX相近的机器，成本约是320至400元美金。发售三年后的XBOX，最多将可能损失高达20亿美元。

微软财力不是问题，只看有没有撑下去的信心。

SEGA财务状况好转

从2001年3月SEGA由主机制作商转型为游戏制作商开始，SEGA的本会计年度的期中财务报告中阐述：该公司到今年9月的最终损失为200亿日元的赤字，而去年同期为324亿日元的赤字，大有削减，而且利润分析中，还出现了100多亿日圆的利润。

CAPCOM开拓电脑游戏市场

CAPCOM宣布将正式进军电脑游戏市场，CAPCOM表示，电脑游戏平台拥有最完备的网络环境与周边设施，并且在开发上拥有相当高的自由度，潜力无穷。CAPCOM称，将在一段时间内为PC移植部分优秀作品，之后会进行PC游戏的开发工作。

XBOX上市

XBOX主机在美国当地时间11月15日凌晨零点1分(即北京时间11月15日中午)开始在各零售店进行发售，微软在纽约时代广场的玩具城举行了盛大的上市庆祝活动。

CSK集团宣布放弃ASCII经营权

SEGA的母公司CSK集团宣布将出让ASCII的经营权。即将接手ASCII的是Unison Captital旗下的投资基金。当初SEGA和CSK共拥有ASCII51%的股份。ASCII是日本电玩工业界的大型厂商之一。除了游戏的发行工作之外，也是业界最大的书籍以及杂志出版商。日本最大销量的游戏杂志《FAMI通》就是由该公司所经营的。不过，近来由于业界景气的低迷，使得ASCII今年出现了26亿日圆的亏损。

如果ASCII单单专注出版业，明年该企业状况一定会有很大改良。

史克威尔最高层变动

日本史克威尔公司发表声明，原先的COO(Chief Operating Officer，营运长)和田洋一于12月1日晋升成为CEO(Chief Executive Officer,执行长)。而现任的CEO铃木尚，于12月1日将转为取缔役会长。和田洋一在昭和59年进入野村证券，于平成12年进入SQUARE服务。在平成13年9月担任SQUARE COO一职。

人士变动与该企业业绩有很大关系。

NEWS 业界新闻 Time

PlayStation 2

EVENT PS2主机降价后销量大增

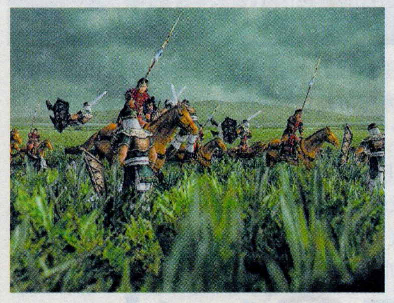
根据日本权威机构市场调查报告，SONY的PS2主机自从在11月26日宣布调降售价之后，销售量有明显的增加。每周的平均销售量从原来的5万台变成10万台。不过，市场调查公司也指出，KONAMI最近为PS2所推出的超大作《燃烧战车2》(Metal Gear Solid 2)对主机的销量也有很大的促进作用。

SOFT WARE 三国志战记

继《真·三国无双2》之后光荣再次公布了一款三国题材的游戏——《三国志战记》。本游戏预定2002年2月发售，价格为6800日元。本作品有着丰富的战略战术，有至少30种战术变化，甚至还有战术连锁攻击，令游戏可玩性得到大幅度增加。



本作一反前几款PS2上的三国题材的游戏常规，初期设定采用完全忠于史实的故事。共分为刘备、曹操、孙权三大剧本，再现三国史诗的真实与磅礴。此外随着游戏的分支出现与玩家的不同选择，游戏中后盘剧情发展将会出现一些变化，目前光荣公司称，如果合理的选择，曹操方的剧本将可以在赤壁之战中获胜。游戏拥有高水准的3D即时演算，战斗中画面为全3D多边形构成。军团之间对战会出现数十人以上的大乱斗场景，游戏中有多变的地形和气候变化，武将拥有炫目的特技表演，且动作流畅，再加上5.1音效的高水准声音表现，让每位玩家都会有身临其境的感觉。





SOFT WARE 《格兰蒂亚X》初回限定版送怀表

ENIX表示该公司代理发行的PS2 RPG游戏《格兰蒂亚X》(Grandia X)将会同时推出初回限定版本。在这个限定版里，玩家将可以得到一只怀表。这个怀表的造型是根据游戏中通往未知之门所设计的。另外，预约限定版本的玩家还可以得到一个有X字样的手提袋。《格兰蒂亚》是GameArts所开发的著名角色冒险游戏系列。当年曾是SEGA主机上的主力RPG，在玩家心目中拥有相当高的名气。《格兰蒂亚X》预定在2002年的1月31日发售。





SOFT WARE 国际版《最终幻想X》2002年1月推出

史克威尔公司宣布北美版PS2游戏《最终幻想X》发售日期确立，同时该公司还宣布将另外在日本推出国际版《最终幻想X》的日语版。两种国际版预计2002年1月31日发售，售价7800日元，并追加以下新要素：

1、全新规划的Sphere盘(特技盘)
2、追加新能力
3、新增隐藏BOSS
4、英文发音，日文字幕
5、附赠特制限量电话卡、特制DVD光盘

SOFT WARE 《生与死3》将不会在PS2上推出

TECMO第一款XBOX游戏《生与死3》得到了业界与玩家的一致好评。如此的成绩让游戏开发小组Team Ninja信心大增。而该游戏的制作人板垣在接受英国Official UK Xbox Magazine杂志访问时表示，他们已经在开发第二款XBOX游戏，而且这将是一款运动类游戏。

虽然目前还不知该游戏的具体类型为何，但传闻足球游戏或网球游戏的可能性最高。此外板垣还在访谈中表示《生与死3》不可能会移植到PS2上，他们制作组认为目前PS2的硬件不足以把游戏表现得犹如XBOX完美。

EVENT PLAYONLINE会费公布

史克威尔公布了他们关于β版的“PlayOnline”会费，10美元/月。根据他们的资料，“PlayOnline”会员现在为20万人，为了将来应付更多的用户可能会增加新的功能与之对应。然后SQUARE公布了PS2游戏《最终幻想10》已经在日本发售了248万套的消息。

SOFT WARE 《燃烧战车2》网上英雄榜

《燃烧战车2》的官方网站已经开始接受各玩家的游戏成绩。玩家可以点击进入KONAMI的MISSION RECORDS网页，输入爆机后在画面上出现的爆机密码（CLEAR CODE），并填入个人资料，便可把成绩登录到网上。在爆机时间、开枪次数、杀伤敌兵次数等多个项目上和来自全球的其他玩家作一比较。

在第一次登记时，可以取得ID和密码，之后要更新记录时，必须有这个ID和密码才行，所以大家要小心保存ID和密码。

http://jpn00.konami.co.jp/products/mgs2/japanese/mr/code_entry.html

SOFT WARE 《燃烧战车2》北美出货超过180万套

美国KONAMI公司最近发布声明，宣布该公司的最新PS2游戏《燃烧战车2》(Metal Gear 2)，在北美地区出货已经超过180万套。据美方媒体称，该作品在美国发售时，许多玩家在发售日当天并没有在货架上看到本作，不少玩家还以为游戏延期推出了，其实是因为一上货架马上就被抢购一空。

《燃烧战车2》已在日本地区正式发售，从北美地区的销售数量看来，该游戏将可象SQUARE的大作《最终幻想X》一样，成为突破200万销量的PS2游戏大作。

EVENT SONY正式宣布亚洲区PS2发售详情

SCEI正式宣布，于2001年12月13日在中国香港、新加坡、马来西亚、泰国正式推出PS2，中国台湾是2002年1月24日才会正式发售PS2，同时还会正式在上述地区推出PS2游戏。

这次发售的亚洲区PS2，将会是NTSC制式，但DVD区码则为3区（日本属2区，美国则为1区），建议零售价分别为：中国香港：1980元；新加坡：466新加坡元；泰国：15990铢；马来西亚：1180零吉；中国台湾：11280台币。

这批亚洲区PS2主机的型号将会是30006R(220V)，而中国台湾则是30007R(110V)，预计到2002年3月尾将会生产10万台，而在上述地区正式发售的PS2游戏在12月中将有14个，至2002年3月会多达约35个。

暂定会在亚洲区推出的游戏包括：

12月13日发售的游戏包括：《寂静岭2》(Silent Hill 2)、新宿24小时、《燃烧战车2》、ZERO、Vampire Night、铁拳TT（廉价版）、机动战士高达DX、ICO、GT赛车3（廉价版）。

12月20日发售的游戏包括：心跳回忆3、Moto GP2、Bomberman Kart、旧世界之遗迹。

12月27日发售的游戏包括：Maximo。

1月17日发售的游戏包括：Thunder Strike、Bravo Music!标准版、Wave Rally、Wildarms Advanced 3。

SOFT WARE PS2"铁拳4"、"异度传说"发售日期确定

日本游戏开发商NAMCO最近发表了该公司的会计年度期中财务报告，在营业利润方面，从去年同期的17亿日元赤字变成今年的19亿日元盈利。营业额也比预计中要多了8.5%，达到690亿日元的目标。该公司预测本会计年度的全年营业额将有1511亿日元。在PS2的游戏软件发行计划方面，PS2版的《铁拳4》(Tekken 4)已经确定2002年3月底发售。而RPG游戏《异度传说》(XENOSAGA)则定在2002年2月上旬发售。预测销售数量方面，《铁拳4》为45万套而《异度传说》则为60万套。

SOFT WARE 藤原纪香参加PS2游戏制作



2001年11月28日，TAITO代理的PS2游戏《Project Minerva》在东京举行了一个新闻发表会。发表会上最为大家关注的焦点是日本当红的偶像藤原纪香小姐出席了这个发表会，并宣布将参加这个游戏的制作工作。这款游戏的主要内容是以S.W.A.T.特种部队（隶属于美国警方指挥的特种部队）的反恐任务为主题。和其他同类型游戏最大的不同就是，游戏中将会起用美艳动人的藤原纪香小姐在游戏中担任一个重要的角色，藤原小姐在游戏中将会以精彩的电脑CG的形式出现，电脑CG角色借助PS2的强大机能，将努力在游戏中尽可能完美地模拟出藤原小姐美丽动人的容貌身材和精湛的演技。藤原在会上为游戏中呈现出来的逼真CG感到惊叹，并表示"这犹如一个美好的梦想"，"如此接近真人的画面简直令人感到惊讶"。藤原除了在游戏中提供3D形象外，还会参加游戏中的一些策划。

《Project Minerva》目前预定在明年夏天发售。

SOFT WARE 鬼武者2发售日确定

期待了很久的《鬼武者》续作就要发售了，《鬼武者2》的预定发售日为2002年3月7日，预定价格为6800日元。

SOFT WARE 便宜的PS2硬盘套装机

随着PS2的降价，PS2的套装机"PS2 HDD SET版"也有了新价格，预计可能是39800日元，看来不到4万日元就拥有PS2与配套硬盘不再是梦想了。

SOFT WARE PS2版海豚历险记公布

大家一定都见到过DC版《海豚历险记》的画面之华丽了吧，SEGA公布了PS2版《海豚历险记》与DC版的不同之处。首先，将Vitalit奖励系统进行了改善，也包含对象指示器，在PS2版中一旦玩家发现Vitalit石并读取任务线索后，这些任务线索可以在目录中查看；PS2版游戏中还有屏幕罗盘，可以显示海豚附近的生物；另外有些迷题会变得容易了。不管玩没玩过DC版的玩家都要试一试PS2的强大机能下的本游戏。

PlayStation

SOFT WARE 勇者斗恶龙Ⅳ出货量100万

截止到2001年12月11日零时为止，PS上发售的RPG《勇者斗恶龙Ⅳ志同道合的人们》累计出货100万张。

相对于之前推出的《勇者斗恶龙Ⅶ》来说，这次的成绩估计能为ENIX带来不小的利润。今年的会计年度财务报告ENIX想必可以迎来较大的利润。

SOFT WARE 著名漫画《RAVE》将由 KONAMI 改编为游戏

KONAMI 表示，他们已取得目前在日本漫画/卡通大人气的《RAVE》商品化的版权，将针对《RAVE》开发一系列产品，包含游戏(有 PS/NGC /GBA 版)、纸牌、玩具、音乐、出版、娱乐等。

SOFT WARE PS 上最后的大作——《星神》确定发售日

从日本传来最新消息，PS 上的最后大作 S·RPG《星神》预定在 2002 年 2 月 7 日发售，而该游戏的美版在 2001 年 12 月 10 日已提前发售。

DreamCast

SOFT WARE 《樱花大战》系列纪念品即将推出

世嘉今天宣布，在 2002 年 3 月推出 DC 最后大作《樱花大战 4　恋爱吧少女》之前，将会由明年 1 月起顺序推出《樱花大战》系列作品的廉价纪念版，这些纪念版的价格和内容如下：

1、《樱花大战回忆典藏集》：收录《樱花大战》游戏光盘和《樱花大战》的年历一份，2002 年 1 月 17 日发售/价格：3800 日元。

2、《樱花大战 2 回忆典藏集》：收录《樱花大战 2》游戏光盘以及一张纪念 DVD，2002 年 2 月 7 日发售/价格：3800 日元。

3、《樱花大战 3 回忆典藏集》：收录《樱花大战 3》游戏光盘以及一个纪念音乐盒，2002 年 3 月 7 日发售/价格：5800 日元。

这批纪念特典价钱便宜，富有纪念价值，确实值得"樱花大战"迷们买来收藏。

SOFT WARE 《绫波育成计划》将移植为 DC 版

GAINAX 表示该公司将会为 DC 推出《新世纪福音战士 EVAGELLEON 绫波育成计划》。这款以《EVA》里最受欢迎的女性角色绫波丽为主角的育成游戏是移植自电脑版的同名游戏，预定在 2002 年的 2 月发售。在《绫波育成计划》里，玩家扮演的是绫波丽的保护者角色。除了要为绫波安排各式各样的活动之外，还可以让绫波去参与一些以迷你游戏来提升能力。绫波和玩家之间的关系以及她本身的能力都会在游戏里具体地表现出来。绫波到最后会变成怎样的一个人，游戏的最终结局如何，完全要看玩家的培育方式。

SOFT WARE NEC 发表 4 款 DC 新作游戏

NEC INTERCHANNEL 最近举行了一次玩家感谢活动。NEC I-C 在这次的感谢活动发表 DC 的新作游戏。

《INTERLUDE》，这是一款数码小说式的游戏。游戏的结尾只有一个，但是玩家可以通过不同的选择，以完全不一样的角度来看整个故事。

《同窗会二代 ~again & refrain~》这款游戏是移植自电脑上的旧作。不过，DC 版的剧情是合并了《同窗会~again》和《同窗会~refrain》这两款游戏的。预定在明年春天发售。

《ELYSION》，以意大利附近孤岛为背景的冒险游戏。游戏的主角们都是来自岛上的同一家医院的，剧情偏向于悬疑式的冒险。预定在明年春天发售。

《水色》，改编自电脑的同名游戏，但 DC 版本将会加入原创新角色。预定在明年春天发售。

EVENT 最后一批 DC 主机将在 12 月 7 日推出

SEGA 前段时间已决定将把 20000 台的北美版 DC 主机改装成日版主机。这将是日本地区的最后一批 DC 主机。而 SEGA 表示这一批主机将在 12 月 7 日推出。在这最后的两万台主机销售完毕之后，日本玩家就再也不能在市面上买到新的 DC 主机了。DC 主机于 1998 年底推出，今年初 SEGA 宣布退出家用机市场并停产 DC，到年底最后一批 DC 主机宣告推出。

SOFT WARE 铃木裕游戏大集合登陆 DC

VR 战士之父铃木裕的名字大家已经耳熟能详了吧。在日本马上就会面市一本记载铃木裕的游戏历程的书刊，书的名字就叫做《Game Work》。《Game Work》的第一集将会于 12 月 20 日发售，价格为 5800 日元，本书中将会记载一些铃木裕做游戏时对游戏的一些要求、为什么会想到构思这样的游戏、构思从何而来等等，书中附带了许多游戏的原画和制作过程所需的物件等贵重资料，本书除了书面文字以外还会附送 5 款游戏：HANG-ON、SPACE HARRIER、Out Run、AFTER BURNER、POWER DRIFT。

SOFT WARE SEGA 开发模拟驾车游戏

SEGA 公布了一款模拟驾驶的游戏，并且与日本 KOYAMA 驾校签订了协定，SEGA 将会免费提供给该驾校本游戏作为训练教材。本游戏名为《SEGA DRIVING SIMULATOR》，外表看上去与街机非常像，本游戏使用的是 SEGA 最新的 NAOMI2 基板开发，同时也用到了 GD-ROM 作为媒体，主要用途是帮助新手能够在安全的条件下迅速的熟悉驾车方法并且声音效果非常逼真。SEGA 还将会利用新技术来记录在转弯、停车和换线的时候是否准确，相信 SEGA 在未来还会开发出类似的模拟游戏。

SOFT WARE 太空频道 5 新作发售日决定

SEGA 的音乐游戏《太空频道 5》推出后大受好评，本次将会在 2002 年情人节(2 月 14 日)于 PS2 和 DC 上同时推出本游戏的最新作《太空频道 5 PART2》，本游戏的价格为 6800 日元。本作将会在前作的基础上增加新的角色。

SOFT WARE 囊括樱大战全 4 作的合辑包

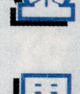
SEGA 公布会在 2002 年 3 月发售包括《樱大战》3 部作品与《樱大战 4》的"樱大战 COMPLETE BOX"，不过目前价格未定。除了所有的 GD-ROM 都有特别的图像卷标，4 个作品的包装也以全新的形态登场。不管对于《樱大战》的爱好者还是没有玩过《樱大战》系列的玩家，本产品都是极具有收藏意义的。

XBox microsoft

EVENT 微软 XBOX 最新消息综述

由美国权威机构 CNET 投票，每一季度都会举办一次"最热门科技产品"推荐，最近该机构公布本季度最新获奖名单。

前十名的产品除了游戏主机 XBOX 名列第二名之外，其他全都是 MP3、电脑周边等相关产品。XBOX 主机在美国的受关注度的确很高。





业界新闻

第一名:Apple iPod (MP3)
第二名:微软 XBOX (家用游戏主机)
第三名:Canon PowerShot G2 (数码相机)
第四名:Apple iBook (笔记型电脑)
第五名:微软 Windows XP (操作系统)
第六名:Samsung SPH - I300 (PDA 手机)
第七名:Compaq Evo N600c (笔记本电脑)
第八名:Onkyo HTS - L5 (家庭影院组合)
第九名:Sony CLIE PEG - N760C (PDA)
第十名:Imation RipGo (迷你 CD 随身听)

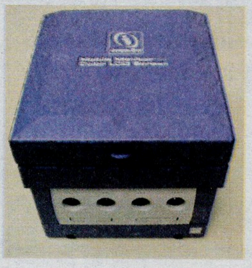
此外,微软日前也表示,XBOX 自 11 月 15 日在北美推出以来,截至目前发售三周,出货已经达到 110 万台,创下了主机发售速度的新纪录。据说在这之前,从来没有任何一部新主机能在这么短的时间内达到这个销量。微软也表示他们将能很顺利地达成年底前出货 150 万台的目标。微软也向负责组装 XBOX 的新加坡 Flextronics International 公司追加订单,希望能提高 XBOX 产量。

另外微软也表示,现在不少购买 XBOX 的玩家都是同时购买多款对应游戏的,其中《Halo》、《Project Gotham Racing》、《Tony Hawk》、《Madden NFL》都是热门畅销的游戏。XBOX 对应赛车方向盘则是销售最好的游戏周边。

任天堂所推出的家用主机 NGC 在推出后两个星期内的实际销售数量是 60 万台。而 XBOX 的主力游戏《HALO》在销售量方面也比 NGC 的《路易鬼屋》(LUIGI MANSION)要多。

GameCube

HARD WARE GAMECUBE 液晶显示屏正式发售



北美的 GAMECUBE(NGC) 主机大热卖,InterAct 公司推出的 NGC 液晶显示屏“Mobile Monitor for Gamecube”也发售了,让你在任何地方都能自由自在地游玩 NGC。

由于 NGC 本身体积就很小巧,所以加装个外接液晶显示屏也不会增加太多体积,为此 InterAct 公司就设计了这个 NGC 专用的液晶屏幕,以下就是该显示屏的规格:

5.4 寸液晶显示屏
左右两声道喇叭
液晶光线与明亮调整
A/V 输出入端子
耳机孔
汽车电源插座
NGC 固定夹
售价 149.95 美元




目前先推出的是紫色,未来会针对黑色、橙色 NGC 主机另外推出其他颜色的版本。

另外 InterAct 公司还针对 NGC 推出外接充电电池“Mobile Battery For Gamecube”,充电 4 小时,够 NGC 和液晶显示屏连续使用 2.5 小时,售价 49.95 美元。

SOFT WARE Konami 两款运动游戏将在 GameCube 推出

Konami 日前证实将在 GameCube 平台上推出两款最新的运动游戏。Konami 的这两款新 GameCube 游戏分别为以冬季奥运会为主题的《ESPN Winter Sports 2002》及足球游戏《Pro Evolution Soccer 2002》。《ESPN Winter Sports 2002》在 2002 年初上市,《Pro Evolution Soccer 2002》预订在 2002 年 2 月份于日本地区上市。

EVENT GAME BOY 大减价

任天堂的新主机 GAMECUBE 在美国贩售的前 10 天,主机、游戏软件、硬件周边的总销售额已经高达 1 亿 5000 万美元,在现在经济不景气的情况下,这可算是十分惊人的成绩。为了感谢玩家们的支持,任天堂宣布把 GameBoy 系列主机以低价格回馈玩家。调整后 GBC 主机价格为 69.95 美元,GBA 则为 99.95 美元。

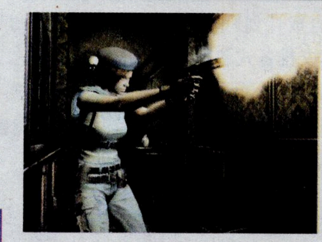
SOFT WARE Ubi Soft 将电影《霹雳娇娃》改编为游戏

Ubi Soft Entertainment 昨天宣布他们已经和 Sony Pictures Consumer Products 达成了一项协议,取得了好莱坞作品《霹雳娇娃》(Charlie's Angels)电视电影系列的游戏改编制作权。Ubi Soft 将在 GameCube、GBA、XBOX、PS2 和电脑等平台上推出一系列的《霹雳娇娃》游戏。游戏的内容将改编自电视连续剧和 2000 年制作的电影版。玩家们将可以操纵着三位美女在游戏里一展身手。

EVENT 任天堂推出连动《口袋妖怪》

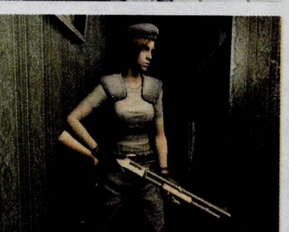
11 月 27 日任天堂宣布投入开发他们的人气游戏《口袋妖怪》系列的新作品,在 2003 年 3 月将会投入市场。本作可以和家用机 NGC 与 GBA 连动游戏,还可以与手机等等连接交换数据。考虑到在美国手机普及不如日本与欧洲快,但是宽带网普及率很高,任天堂正在考虑家用调制解调器等有线接续方法。

SOFT WARE 生化危机 JILL 最新画面公开



自从上次公开了男主人公的画面以后,大家都在期待着“生化危机”中的另一位主人公——JILL 的画面公开。这次 CAPCOM 一下子公布了 JILL 在游戏中的各种动作画面。生化 FANS 们,大家先看看吧!






Personal Compoter

SOFT WARE SEGA 召开 PC 版 PSO 试玩会

SEGA 宣布将会于 12 月 20 日推出 PC 版的《梦幻之星在线》,价格为 6800 日元,服务费价格为 30 天 100 日元、90 天 2000 日元。PC 版的《梦幻之星在线》将会搭载强大的翻译引擎,它可以将英语、日语、西班牙语……等语言之间转换翻译,在明年 2 月份推出了中文(简体、繁体)韩文版游戏之后还会对应这些语言。

SOFT WARE 高达超大型网络游戏

根据日经新闻报道,BANDAI 将会和 SAMMY 合作于 2002 年夏天推出一款以《机动战士高达》为主题的超大型网络游戏。本游戏可供 16 万人连线(最多 5 万人同时上线),完美的再现《机动战士高达》的世界观。本游戏预定名称为《环球世纪网络・在线机动战士高达》,开发由 SAMMY 公司负责,BANDAI 负责发行。游戏舞台以未来的地球为中心,还包括半径 50 万公里的宇宙,玩家能在虚拟游戏中扮演军人、商人等职业,随着剧情发展有机会操作机动战士,以头罩显示器的视点操作机械人进行战斗。考虑到机能和网络对应功能,本游戏将会选用 PC 与 XBOX 为首选,服务费用为 1000 日元/月,目标为 10 万会员。

SOFT WARE ENIX 最新网络游戏《幽境幻想曲》

ENIX 制作的最新一款网络游戏《幽境幻想曲》(Depth Fantasia)已在 12 月 6 日正式发售。这款网络 RPG 跟 ENIX 之前的《魔力宝贝》不同,是一款充沛着迷宫和武器成长系统的更传统更日式的 RPG。该游戏有几个突破目前网络 RPG 的重要革新,如下:随机的自动生成迷宫,每次冒险所有迷宫都会完全不同;由数十个服务器串联的广大世界;打倒敌人可得到"生命石",用来提升自己能力或武器能力;生命石有八种属性,并有不同的搭配组合;数十种职业,每种职业有不同能力与特技;动态连锁攻击系统 ACBS,让多名玩家可以连锁搭配进行合体攻击。另外,最值得一提的是,本作的人设是《女神传说》的吉成 钢・曜。

《Depth Fantasia》售价 8800 日元,日本方面收费标准为每月 1000 日元。据可靠消息称,该游戏即将正式进入中国市场。

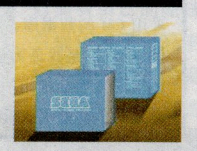
当月业界动态

EVENT SQUARE 新社长畅谈未来

SQUARE 新任社长和田洋一在 12 月 1 日正式上任,并在日前接受访问,表达了他上任社长之后将推动 SQUARE 的未来目标——与任天堂接触。

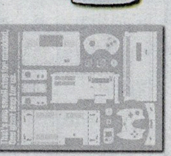
EVENT 《SEGA 游戏音乐合集三部曲》奏响

SEGA 发售过的音乐 CD《SEGA 游戏音乐》(SEGA GAME MUSIC)将会重新推出。新的名称将仿造"星际大战"的收藏版,命名为《SEGA 游戏音乐合集三部曲》。



EVENT 世嘉精神永存





随着世嘉宣布放弃家用主机市场,许多的世嘉死忠都开始收集各种纪念品。日本方面,2002 年 1 月 30 日将发售特别制作的运动衫。运动衫定价 5800 日元,为浅灰色。运动衫正面是所有世嘉家用主机的芯片、手柄以及主机的外壳零部件。背面是一句饱含着世嘉家用主机相关制作人员的肺腑之言——That was one small step for mankind, one giant leap for us(人类的一小步,对于我们来说是一大步)。这一纪念品的推出,据说是世嘉家用主机相关工作人员,为了能永远怀念世嘉取消的硬件部门而特别设计的。

EVENT NAMCO 改变主机策略

日本游戏大厂商 NAMCO 最近发布新闻稿表示,该公司将进一步加强游戏开发部门的能力,NAMCO 表示以后该公司将不会将游戏软件推出的管道局限在单一主机上而是以进攻全部主机为目标。NAMCO 表示,该公司的开发部门目前共有 600 人,分别负责程序、策划和设计三个方面。未来该公司将召募更多的人才并且以契约的方式来留住这些人才。同时,该公司也将募集自愿退职的其他部门员工来节省经营经费。

EVENT 《格斗之王》3D 电脑网络游戏开发中



《格斗之王世界网络版》(KOF WORLD ONLINE)的 3D 电脑网络游戏目前正由韩国的 SNK 公司开发中。在公布的游戏画面中我们可以看到,拳皇系列的许多著名人物如京、八神、利欧娜、金家藩、库拉在游戏中都已全面 3D 化,并由玩家们操纵在游戏的世界里漫游. 原作中的一些诸如储气、爆气等系统在这里也得到了保留。



EVENT SEGA 全面民主

著名的财经杂志"日经"登出了一则关于 SEGA 未来经营方针的消息。在文章的开头,日经提到了 SEGA 在本会计年度的大幅度财务改善程度。SEGA 不但在营业损益方面出现了 46 亿日元的利润,也在营业额方面创下了比预期中增加了 150 亿日元的 970 亿成绩。日经把这次的财务报告评为 SEGA 复活的先兆。

而在接下来的战略发表会里,SEGA 的首席营运长香山哲表示 SEGA 的首要目标就是要摆脱各人统治。从前社长中山隼雄的时代开始,SEGA 就一直属于领导人说了算的管理状况下。但是从现在开始,SEGA 将会摆脱这种既不科学,也没有效率的方式。为了达成这个目标,SEGA 已经开始每个月在公司内举行最高经营会议。只要是常务执行人员以上阶层的员工都可以参加。会议中,领导阶层将视各部门现实的状况来拟定策略,并让大家参与决策的决定。







进行时 we are playing ......

勇者斗恶龙Ⅳ(CLOUD)

当我把游戏盘放入PS并打开电源之后,我被感动了。这种仿若昔日重现的感觉真的让人心情激荡,熟悉的人物、熟悉的音乐、熟悉的地图、熟悉的剧情……虽然画面被3D化得不伦不类,但毕竟也还是有进步的,尤其是战斗的场景,确实比FC甚至SFC都强了不知多少倍。由于本作是"DQ"天空系列的第一部,又导入了白天和黑夜的时间变化,因此这在当时也算得上是极大的创举了。移植到PS之后,DQ4也增加了一些新的隐藏要素,你完全可以为了攻破全部的隐藏迷宫而奔走不休,也可以为了收藏全部的小金币而到处翻箱倒柜,更可以为了多找出一个移民而翻山越岭……

一般玩DQ的人都不愿意修改,还口口声声说道,"那会降低游戏性,减少游戏的乐趣……"我可不是这样,对我来说,新游戏入手,肯定是先凭自己的力量将其打穿,如果觉得它还值得再度游戏,便使用金手指进行疯狂的改造,不改到极为BT(BT者,变态也!)的程度绝不罢休。这条原则同样适用于DQ4,君不见我攻略中的截图,已经暴露无疑了吗?总之,本作对于我可以说是怀旧,当然也可以让一大部分人来怀怀旧,既便你是一个"New Comer",想要从这里找到属于自己的乐趣,应该亦不算一件难事。

魔法假期(CLOUD)

GBA的机能到底有多强?我至今心里仍在打鼓,不知道游戏厂商们究竟会带给我多少次的惊喜。从《黄金的太阳》到《超级机器人大战A》,再到现在的《魔法假期》,GBA所表现出来的远远超过SFC水准的高品质游戏画面以及流畅的动作再度使我震撼,不愧是被日本杂志界的老大——《FAMI通》评选进入白金殿堂的名作。

从操作方面来讲,本作完全继承了超任《圣剑传说》的系统,战斗画面是斜向45度角的,最多可配置六名队员,分前后列站立。多数回复系的道具都是在地图上行走时拣到的,而且随场景的切换,原来的道具还会出现,可反复多次地拿取,直到拿完为止。刚开始可以设定主角的性别及属性,可在火、水、风、雷、土、木、金、暗、音……之中选择你想要的属性,各种属性之间是相互克制的,要考虑好生克的关系。人物造型颇可爱,和PS版《圣剑传说~MANA传奇》出自一人之手,情节较长,需一定时间方可通关,好在难度不高,大家可以尽情享受了。

燃烧战车 PC版(CLOUD)

近日受PS2版MGS2之影响,已深陷小岛圈套之中,不能自拔。遂觉吾乃真爱此作品者,乃从中古盘堆之中翻出老旧"燃烧战车"PC版一套,欲温故而知新数遍以自娱。旁人皆惊奇曰:"汝因何不玩PS版,既省安装之繁琐,亦得操作之简便?"吾答曰:"腻,乃为追求高画质及音乐而玩之,操作无他,唯手熟耳。"遂悠然自得,独享其惊险与刺激,不时发出怪声,众人只觉本人不可理喻,皆嗤之以鼻。

吾先以HARD难度通关一次,然评价极低,幸而取得隐形迷彩一件,于二度翻版时被授予"老鹰"之称号,顺利得到"无限子弹的头带",与心爱之玛丽一同逃出生天,过神仙一般的生活去了(liao)。三度进行时,惊觉西装革履之SNAKE与整个游戏的风格极不协调,仿若《真实的谎言》中阿诺再现,遂因其形象与吾心目中之形象相差太过遥远,终于决定放弃,悄无声息地拿起了身旁PS2黑沉沉的手柄……

前线任务(DRAGON)

当初SFC时代就痴迷于此,最近几天突然兴致所至又开始一遍。我个人认为SQUARE当初在SFC时代制作的游戏最为完美。初代"前线任务"难度最低,但是剧情设计非常抓人,每次拿起来玩就会让人欲罢不能。这个时代很难再找到拥有如此剧情的SLG了。

超级机器人大战 F(laser)

不知道为什么,忽然想玩机战F了。于是兴致勃勃地从星辰那里要来盘,将久已不动的ps擦干净,接好,放进盘,按下power键,然后靠在椅子上静静地看那熟悉无比的音乐和画面在眼前出现。忽然察觉,手柄上,也有好多灰了呢。

还是把主角的名字起为laser,还是把生日换成自己的生日(虽然精神很差),还是选择real系(讨厌大铁块),刚想去翻以前的攻略照着打,才想起来自己已经不是几年前的大学生了,只能做罢。不过还好什么东西都记得,不至于迷失了方向。

每天只能在中午休息的时候玩那么一会儿,有的时候甚至连一话都完成不了,这要是玩到《完结篇》,真不知道要多长时间。

不过每天有那么一个小时,就足够了。在手边放上一杯热热的果珍,让酸酸的橙子味道伴着主人公声嘶力竭的呐喊,感觉,真好。

能将落满灰尘的ps擦净的,《超级机器人大战F》,是一个。

1945 PLUS(laser)

模拟器就是好啊就是好!这一段时间编辑部最流行的机种就是PC机了,这是因为刚从网上DOWN了几个NG的ROM,其中包括编辑部所有人喜爱并狂热的——《1945plus》。

虽然没有街机厅的那种爽快的感觉,但是还是足以过一下瘾的。彩京就是彩京,在2D射击游戏的霸主地位是绝对不可动摇的。还是熟悉的机体,还是令人狂热的音乐,如雨的子弹,巨大的关底,曾经在街机厅挥汗如雨的感觉又在面前这个小小的电脑屏幕前重现了。1945系列中有的,plus中都有;1945系列中没有的,plus中也还有。如果你是射击游戏的爱好者,就一定要去玩一下这款《1945plus》。不是用模拟器、不是在电脑前,而是去街机厅——那才是真正的感觉,模拟器毕竟不用花钱,而且还是无限续币。关底没有《1945》里面做的帅气和漂亮,觉得有点遗憾。在第6关看到残破的一代关底出场,觉得有点心里面暖暖的。做完了这期期刊,一定要去小西天转一圈。当然,那里未必有;即使有,也未必过得了几关。但是——一定要去。

格斗之王 2000(3000)

不同的游戏有不同的玩法,每个游戏都有每个游戏特别的吸引人之处。我游戏玩得并不是特别"天才"和"专业",对于"判定"、"BUG"之类的细节我没兴趣也没耐心研究,对于我来讲"好玩"就够了。而KOF的好玩之处就是角色,完美的角色,几乎每个玩家都能在KOF人代会一样的选择画面里找到自己喜欢的人:95年的八神、96年的MATURE和VICE、97年的大蛇队、还有99年的K',在2000年,这个人就是凡妮莎(VENISSA),起码对我而言是这么回事儿!她给我的第一印象非常好:凡妮莎漂亮啊!30岁的已婚大姐姐,很容易就选上了。(趣味……)还有一点就是凡妮莎非常好使,符合我"如果蓄力系能和搓招系相结合就好了"的想法,起码我这个"非达人"也能够经常在和别人对战时看到那几种有趣的胜利姿势。能用上自己喜欢的人打自己喜欢的游戏,还有什么不满意的呢?期待2001……

冠军足球经理 00—01(DRAGON)

本人是十足的球迷,当然对足球游戏也偏爱非常。PC上的"冠军足球经理"(简称CM)一直是我个人最为喜爱的足球经理类游戏,最为欣赏的是CM系列庞大的真实球员数据库。KONAMI"实况足球"系列将采用CM的数据库,真是强强联手,希望他们以后会有更为深入的合作,毕竟这是我最为喜爱的两个足球游戏厂商。最近偏爱"CM"的原因是XBOX上会推出"CM2004",据说是为XBOX单独开发的,为了这款游戏我也会购买XBOX的!

幻想水浒传 3、心跳回忆 3 试玩版体验(DRAGON)

在日本有朋友就是好，这次入手了"幻想水浒传 3"和"心跳回忆 3"的试玩版。"幻水"这次试玩版的情节非常长，系统与战斗都得到可以彻底的体验。游戏开始可以选择主人公，但试玩版里只能用林格。情节也不是按照正式游戏的开始的，而是截取了其中一段。在试玩版里我们可以体会到 KONAMI 公司的细心，在这一段剧情中，无数前作角色的后人出现，让熟悉本系列的玩家惊叹不已。我就是因为在凌晨 3 点多的时候连续大声欢呼而被楼上用硬物敲击暖气管子警告。游戏变成 3D，但是感觉依然如故，但是角色跑动的时候过于僵硬，让人怎么看都不顺眼。强烈推荐"幻水"迷购买本作！"心跳回忆 3"让我吃了一惊，这次的好坏参半主要是两点。缺点在于人物设定实在是让人倒胃口，过分的偏于低龄化，3D 最新技术渲染的角色远远没有 2D 的好看，尤其是头发，像多年没有洗过一样。优点是游戏设计非常亲切，与前两作相比更为贴近玩家。提升主人公能力的时候，可以看到提示，这样就不用过多读取进度了。

哈利波特(laser)

哈利波特出游戏了！早在一个月前就在有关的资料上得到了这个消息，然而鉴于上次的《hunter＊hunter》给自己的刺激太过强烈，laser 就没有抱什么太大的希望。一个星期前拿到这个游戏后，玩了不到半个小时之后，果然……没有出乎意料。

音乐……？？？、画面……晕晕晕、操作……shit、故事情节……我还是看书去吧。和那个带着一张大饼子脸的波特较了半个小时的劲儿以后，laser 终于放弃了这个游戏。要是再小那么十六、七岁的话，也许会喜欢上这个游戏？答案估计也是不可能的——居然连一个跳跃键都没有，这也能叫做动作游戏吗？迷题……将一个房间内所有看得见的羽毛收全这种事情也能被叫做迷题？

《哈利波特》系列绝对是一套好书(laser 正在准备再看一遍)。

没有看过哈利波特的人，千万不要玩这个游戏，它会浪费你本来就不是很多的游戏时间。

看过哈利波特的人，千万不要玩这个游戏，它会将你心目中的美好形象毁于一旦。

你要是不幸买了这个游戏的话，如果你有一个五岁以上十岁以下的弟弟或妹妹，你可以送给他或她。如果没有，恭喜你，你又多了一个还很结实的茶杯垫。

绫波育成计划(JEDI)

"无法告诉你的言语，无法传达给你的思念，就让我一个人全带走吧，希望下一个我，可以只喜欢上你一个人……"

《新世纪福音战士》中的蓝发红眸少女绫波丽的悲伤让所有人为之动容，无奈的结局也把所有人的梦想击得粉碎，在飞舞的红色世界里，绫波带走所有人的灵魂，在补完的歌声中支离破碎，坠入无尽的 LCL 之海……也许在庵野痞子的报复下我们只能咽下这苦涩的结局，但在游戏中，也许一直喜欢着绫波丽的你，可以用自己对她的关心和爱护，带给她从未拥有过的幸福，让微笑永远挂在她清秀稚气的脸上。GAINAX 的《绫波育成计划》正是这样一款以 EVA 的故事为背景的养成游戏，扮演绫波监护人的你可以用自己的教育方式与绫波相处，最后的结局将完全掌握在你的手中。在电脑版上市之后，《绫波育成计划》的 DC 版也将在明年 2 月推出，这将是所有 DC 游戏迷兼 EVA 迷的新世福音！



(http://www.cnnerv.com)

合金弹头 3(星辰)

如果让我用一个字来形容，那我会毫不犹豫地说：爽！！整个游戏始终都保持着高度的紧张和刺激，满天的枪雨，四处的爆炸将整个游戏衬托得火爆异常。但是在火爆之余，SNK 并没有撇开合金弹头系列一贯的搞笑风格，在游戏的任何地方都能看到无穷的笑料，可以说合金弹头 3 是整个合金弹头系列中最有趣，最成功的一作。

除了游戏的爽快感，还有一个地方令人印象深刻，那就是游戏的难度，和它的前辈相比，本次游戏的难度又上了一个台阶，甚至可以说达到了令人匪夷所思的地步，星辰第一次通观总共的接关次数竟然高达 50 次！如果说有人能够将这个游戏一个币打穿那简直是神乎奇技，星辰对他的景仰一定会如滔滔江水连绵不绝。

在本作里玩家可以乘坐的机器又增加了不少，包括直升飞机，钻地车，工程机器人等，但是相应的敌人的攻击力也强大了不少，你几乎很难将所乘坐的机器完整的带过关，通常是刚刚坐上机器还没来得及高兴，马上就被如同潮水般涌来的敌人给淹没了。

游戏的情节和 2 代比较相似，还是前几关同地球部队战斗，然后发现这一切都是外星人的阴谋。于是就和地球部队联合起来共同打击外星侵略者。和前作不同的是本次我们将乘火箭追击外星人，将战场一直延续到了宇宙空间。从内部将外星母舰彻底破坏之后还需要在返回大气层的途中和外星 BOSS 展开最后的决战，整个情节就好像是电影《天煞》的翻版。

本次游戏中的舞台多种多样，除了上面说到的太空，还有水中舞台，地下舞台，空中舞台等，简直就是无所不在。和游戏的舞台一样，游戏的形式也是多种多样而不单单拘泥于横版的射击游戏，在游戏里处处可以看到 cosplay 其他名作的痕迹。在水下的版本里就好像是一个射击版的超级玛莉；驾驶飞机时的感觉和沙罗曼蛇也相去不远；游戏的第二关十足模仿生化危机，满地都是丧尸，最绝的是如果被丧尸攻击则自己也会变成丧尸，虽然移动缓慢，但是所有物理攻击对其都没有效果，同时投雷攻击变成了威力惊人的"血雨狂喷"，从丧尸口中喷出一巨大血柱横扫整个屏幕，几乎可以达到一击必杀的效果，可以说整个游戏中最强的攻击方法就是它了，唯一的遗憾是如果在丧尸状态下再次被丧尸攻击，则自己会一命呜呼。游戏的最后一部分追击外星人的战斗看上去就是一个纵版的射击游戏，游戏画面好像兵蜂，但是火爆程度却和 1945 差不多……

从 1 代的轻松搞笑到 3 代的集大成之作，SNK 走出了伟大的一步，让我们永远记住他的名字：The Future is Now——SNK。

三国志(星辰)

最初看到介绍的时候以为是一代的重新制作版，在拿到游戏后才发现原来是超任版的《三国志 IV》，从游戏画面到系统几乎一模一样，于是不由得在心中暗骂光荣越来越会赚钱了。本来满心希望光荣要制作一个全新的三国志一代，没想到他却做了一个超任模拟器！如果这个模拟器还能对应其他的游戏也就罢了，可偏偏它就只能玩这一个游戏，唉……

虽然星辰比较喜欢三国系列中奇数代的作品，可是能在 GBA 上玩到原汁原味的《三国志 IV》也可以算是一大享受吧。个人认为《三国志 IV》比较偏重于战争的描写，而对于内政和计略相对较弱，只能登用相邻城市的武将应该是这个游戏最大的不足吧，不过可以将敌方武将俘虏，关上一年半载的，不论什么人最后都会为你卖命，这一点可以算是一大创举。

记得以前玩的时候有两个密技：1 在登录新武将时将武将姓名设定为主人公，则其附加数值为 99。2 在打仗时设定好兵团数后取消，总的士兵数会还原，可是所取消的兵团士兵数仍然健在，这就是三国 IV 中终极密技"变兵"。第一条在 GBA 中依然存在，第二条由于忘记了具体的操作方法无法验证，不过这条密技太过凶狠，会严重破坏游戏的可玩性，所以不推荐大家使用。





游戏资讯

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

NEW GAME Introduction 新游戏介绍

网罗你最想见到的游戏

写在前面的话 因为星辰主要忙于这期杂志附送的别册工作，所以强行把一些新游戏介绍的任务分给了其它的编辑，这也是星辰来到编辑部以来做新游戏最轻松的一回，不知道大家对这样的形式是否喜欢?以前一直是星辰一个人做新游戏介绍部分，这次是否能让大家感觉到热闹一些呢？如果大家觉得这样的形式比较好，那么星辰以后也会继续强行逼迫其它的小编来帮忙写新游戏(这下子总算可以轻松了!)。另外，从本期开始在每个新游戏介绍中加入了一个"Want To Say"，这是编辑们对此游戏的一些看法和感受，当然可能还有一些牢骚和废话，希望大家喜欢!

最终幻想XI

追踪报道第二弹

FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD－ROM
厂商:SQUARE	推荐度:90%
发售日:2002年春发售预定	完成度:?%
价格:未定	WWW. PLAYONLINE. COM

在上期的新游戏介绍中我们公布了备受期待的网络RPG《最终幻想XI》的一些情报，随着发售日的逐渐临近和β版的公开测试，游戏的真实面貌渐渐展开在我们眼前，在本次的追踪报道中将要给大家介绍一下新公布的两个种族，瓦纳·蒂尔大陆上的三个国家和有关游戏系统的一些情报。

Want To Say……

这是最终幻想系列第一个网络RPG，也是家用游戏机上不多的网络游戏之一，这个游戏究竟会取得怎样的成绩至今仍然是个谜，衷心地希望SQUARE一路走好。

BY 星辰

继"HUME"之后最新公布的两个种族

自由操纵魔法的『塔鲁塔鲁』





三头身的有如孩童般身材的"塔鲁塔鲁"是生活在瓦纳·蒂尔大陆上的矮人族。惹人喜爱的又大又圆的眼睛，茶色的鼻子，充满稚气的尖尖突起的耳朵是其显著的特征。与HUME族相同，他们也具有男性、女性的区分。塔鲁塔鲁是文塔斯联邦的主要构成民族，非常擅长使用魔法，可以说他们在《最终幻想XI》中扮演着法术师的角色。塔鲁塔鲁族人性情温和，并且与兽人牙古多保持着良好的关系，虽然看上去好像是小孩子，但是其实际年龄可能远远不像你看到的那么小，也就是说——他们中可能有长着天使面容的老头子!!

引以为豪的种族『艾鲁维』





拥有极为潇洒，帅气的苗条身材的"艾鲁维"种族看上去好像属于精灵。意志坚定的表情，比塔鲁塔鲁更尖的耳朵是他们种族的共有特征。他们依然可以区分男女，而且女性的艾鲁维角色造型还相当的漂亮，令人不由得联想起罗德岛战记中的蒂多。艾鲁维是萨多利亚王国的主要构成民族，是非常自负的战士，剑技高超的种族。他们比HUME族人个子还要高，如果他们和塔鲁塔鲁们站在一起就会形成一幅十分滑稽的强烈对比画面。艾鲁维人对自身颇感自豪，这种意识从他们的表情和话语就可以感受到。

在瓦纳·蒂尔世界中存在的众多国家

作为冒险舞台的瓦纳·蒂尔以目前的现实世界来说，大致相当于把7大洲结合在一起的"泛大陆"吧。在这个广阔的幻想世界里分布着大大小小众多的国家和有着多种多样特征特色的地域。在这个广阔的世界中冒险，和各种不同的民族进行交流时应该可以体验到环游世界的乐趣吧?

在《最终幻想XI》中，配备了多个服务器，瓦纳·蒂尔世界存在于全部服务器所构成的各个时空中。每个世界，都是以相同的状态开始，然而，由于游戏者们所采取的行动不同，各个服务器上的瓦纳·蒂尔世界也随之产生不同的变化。

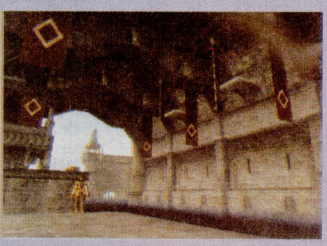
这次，给大家介绍其中的3个国家。这些国家拥有各自独立的国旗，居民，政治，生活习惯等，相当有特色。

萨多利亚王国





这是位于库欧大陆北方的艾鲁维种族在经历了激烈的内战后所建立的王国。由多拉格尤家族长作为历代国王统治这个国度已经持续了500多年。王国主要构成为——以保卫国境和外出讨伐为主要任务的王立骑士团和主要负责都市防卫治安的神殿骑士团。在这两个精锐军团的共同支撑下萨多利亚王国的都市要塞可说是固若金汤。



艾鲁维族主要居住的萨多利亚，是被石壁所包围的城塞都市。经过多次战乱的洗礼，它仍旧是胜利之国吧。

招集志愿者组成团队！！

在《最终幻想 XI》中，可以和其他玩友控制的角色组成团队尝试冒险。在组队的时候同伴意志将通过“志愿参加画面”表示出来，既可以等待他人邀请自己入队，也可以自己作为首领，向其他人发出邀请。如此这般，最多可以组成 6 人的团队共同参加冒险。



▲在冒险途中会遇到被邀请成为伙伴的机会，这时在角色左侧会出现特殊符号表示。

▲通过会话交流之后，如果你愿意的话就可以和他结为同伴一起冒险。

为了迎击强敌而建立战斗同盟

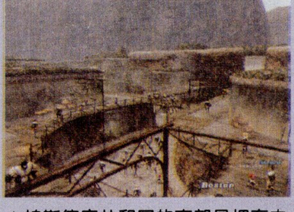


在《最终幻想 XI》中，同一服务器上可以有数千个玩家同时参加，并一起进行冒险之旅。游戏者在广阔的瓦纳·蒂尔大陆的各个地方会遇到其他的来自于天南地北的众多游戏角色。尽管最多只能 6 人组队，但在此基础上还能结成战斗同盟！！同盟可由 3 个团队结成，最多可有 18 人。如果能结成战斗同盟，那么单一团队所无法打败的强敌也就有可能被集体的力量（群殴战术）吓倒，缴械投降。当然，为了对抗玩家的战斗同盟，史克威尔也会弄出什么超级变态的大怪物登场助兴吧……



在 FF 系列中，以强大的攻击和望而生畏的 HP 引以自负的变态关底频频登场，这之中能引起状态异常而颇让人头疼的“莫鲁波鲁”就是一例。在人数少的情况下，只能忍气吞声，但……

帕斯德库共和国



位于库欧大陆的南方由 HUME 族建立的共和国。由他们之中选出的大统领主持国政。共和国的主体，原本是由稀有金属“米思利鲁”的矿山发展而来的城镇，盛行金属生产和加工的帕斯德库，不用说是以工房都市而赫赫有名。



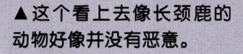
▲周围是广阔的沙漠地带，一片凄凉的景像。

▲帕斯德库共和国的南部是拥有丰富矿产资源的矿山。

文塔斯联邦



由米塔鲁西亚大陆南方与其近邻的各个岛屿上居住的身材短小的多个塔鲁塔鲁部族联合成立的联邦国家。联邦首都文塔斯经历了数十年前的战火摧残后再也见不到昔日风景。但是现在，这个城镇作为具备魔法研究机关功能的都市，正在以惊人的速度回复以往的生机。



▲这个看上去像长颈鹿的动物好像并没有恶意。



在瓦纳·蒂尔大陆，熟悉的大脚鸟又和我们见面

最终幻想系列中必不可缺的陆行鸟当然在《最终幻想 XI》中也毫不例外的登场了。给大家观赏一下《最终幻想 XI》中的陆行鸟风采吧。可以看出，这次的陆行鸟与以往相比，头部显得略小，这次它又会怎样活跃于新的舞台呢？让我们拭目以待吧。





王子向贩卖所的警卫吩咐过：“值班的时候，不要和他人随便聊天！”

Maunadoloce：“怎么样？不错的大脚鸟吧，它可是我的重要伙伴。从这家伙还是雏鸟的时候，我们就一直在一起了。”

Maunadoloce：“说真的，与其呆在这里傻站着，还不如和它一起出去转转，在那些魔物面前抖抖威风。”

从对话可以看出，似乎有和前作类似的骑着大脚鸟作战的骑兵队。大脚鸟背部居然还有鞍子呢。

紧急速报

超级机器人大战IMPACT

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:SRPG	媒体:DVD-ROM
厂商:BANPRESTO	推荐度:120%
发售日:2002年3月	完成度:70%
价格:7980日元	WWW.HOTLINE-WEB.COM

Want To Say……

时间:公元2001年12月2日10:00。
地点:MOP大杂烩。
事件:一条不确定消息引起了轰动——机战系列最新作登陆PS2,游戏名称为《超级机器人大战Impact》。
真相:不明。无法确定消息的可靠性且没有任何图片资料。
分析:据编辑部权威人士星辰认为在PS2上出现机战系列已是大势所趋,从这点来看这条消息的可信度应该很高,但是由于日本方面并没有公布任何的官方消息,而且BANPRESTO官方网站上也没有任何有关的报道,所以这条消息的可靠性还有待时间来证明。

时间:公元2001年12月6日20:00。
地点:日本。
事件:日本权威游戏周刊《FAMI通》上一举刊登了机战最新作Impact的最新详尽报道,事实证明传言为真。
分析:星辰认为一切都在他的计算之中,机战登陆PS2当数合情合理。给天下所有机战迷一个建议:从现在开始攒钱买PS2吧!!(星辰现又被众多PS玩家追杀中,有知其下落者请速于编辑部联系。)

BY GUNDAM

由于星辰的神秘失踪,GUNDAM不得以又要帮助他收拾这堆乱摊子,据可靠消息称有人多次见到星辰在职业介绍所前出现,相信应该是去打工挣钱了,呵呵……

此游戏的故事GUNDAM在这里就不介绍了,反正一时半会儿也说不清楚,总之还是和以前一样又是一个大杂烩的故事,把游戏中登场作品的故事来一个大串联,再加上一些原创的故事就总和成了Impact的故事了,总而言之就是又出现了一批恶势力,主人公连同朗德贝尔队再度出发!



虽然这个游戏是在PS2上推出的,但是战斗画面并没有像以前所预料的那样是全3维即时演算的,它仍然采用了2维动画的表示方法,对于这一点GUNDAM举双手双脚表示赞同,毕竟3D画面不能够像2D画面般精细,不知道大家的意见如何。和游戏画面相反,地图画面采用了全3D地图,这一点和αfor DC差不多,但是地图构成更加精细,应该会给大家带来全新的感受吧。另外游戏新加入了《铁甲机械人克罗诺斯大逆袭》、《忍者战士飞影》等作品,这些曾在WS版机战compact中登场的作品如今可是第一次在家用机上出现哟!

1 熟悉的会话系统



在每话的情节介绍时都会有对话出现,在F完结篇之前的对话都是采用上下两个对话框来交待,到了α和外传就改为了左右显示一个对话框,这次Impact的对话画面又回复到了以前的形式,也许是因为两个对话框可以显示更多的信息吧。

2 真三维立体地图

本次改变最大的要算是地图画面了,和αfor DC的地图画面不同的是本次的地图画面更完全,更精细:建筑物的高低落差十分明显,各个建筑无的大小比例也趋向合理。相比之下,αfor DC的地图只能算是伪3D,Impact的地图才是真正的3D地图。另外,在地图画面上还可以调出平面的小地图观看全局,这样的设定在机战系列中是第一次登场,也许是因为本次的战场地图太大的原因吧?!



登场作品

超兽机神ダンクーガ
铁甲机械人克罗诺斯大逆袭
破邪大星ダンガイオー弹劾凰
机动战舰ナデシコ
忍者战士飞影
机动战士ガンダム
机动战士ガンダム0080口袋战争
机动战士ガンダム0083星屑回忆
机动战士ガンダム第08MS小队
机动战士Zガンダム
机动战士ガンダムZZ
机动战士ガンダム 逆袭夏亚
机动战士ガンダムF91
机动武斗传Gガンダム
无敌超人ザンボット3
无敌超人ダイターン3
圣战士ダンバイン
铁甲万能侠
大万能侠
UFOロボ~グレンダイザー
盖塔合体
盖塔合体G
真盖塔(原作マンガ版)
超电磁合体 コン・バトラーV
勇者莱汀
原创机体

新角色登场!

破邪大星ダンガイオー弹劾凰

铁甲机械人克罗诺斯大逆袭

忍者战士飞影

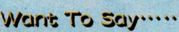
预约特典公布

《超级机器人大战Impact》限定版公开,在限定版中将附增一个PTX-003Cアルトアイゼンフルアクション(主角原创机)的模型,还会有special特典DVD,相当有收藏价值!



二重心曲

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:A·RPG	媒体:DVD-ROM
厂商:SCE	推荐度:100%
发售日:2002年2月	完成度:40%
价格:5800日元	WWW.SCEI.CO.JP



Want To Say……

我的梦,你的梦……
我们的梦
让我进入你的梦乡
去探索
去寻找
你不知道的
我不知道的
秘密……

SCE的功力一直不能小视,但是在RPG领域一直没有超一流的作品出现,但愿这款构思独特的A·RPG能够带给大家意想不到的惊喜。

BY laser



梦的生物——巴古

当主人公体力减少的时候,按住L2键可以使巴古为其恢复少量的体力。相貌古怪但显得很可爱的巴古,其实是主人公穿梭于个人梦境中的交通工具。对于主人公来说,它可是必不可少的冒险伙伴哦。

◀在梦境中与巴古相遇,从此便开始了漫长的冒险旅程,巴古可是必不可少的哟。

主人公

拥有宝物猎人最高称号"RELIC RADAR"的少年,在冒险的过程中,他的心智也在不断的成长当中。

在PS2近期推出的RPG中,众多重头续作的推出而让这款作品显得不太突出,但是从这个游戏公布的画面和创意来看,绝对是一款值得一玩的游戏。首先,这是一款A.RPG,在这个正统RPG和AVG横行天下的时候已经不多见了,但是laser从《圣剑传说》开始就比较偏爱A.RPG,所以说还是要重点向大家推荐一下这款游戏。其次,这款游戏的创意十份新奇,冒险的舞台不是在剑与魔法的中世纪,也不是在怪物出没的异世界,而是出现在人们的梦境中。人的思维是无限的,梦的舞台更是无限的,究竟在这个无限的舞台上,我们将会看到什么听到什么感受到什么领悟到什么,带着这个值得寻味的疑问,就让我们走进《二重心曲》的世界中去。

在充满幻想的梦世界中 去追寻"梦见之宝石"吧!

在很久很久以前,人们为了将恐怖的邪恶生命体"nightmare"封印起来,迫不得已地将梦境与现实两个世界分离开来。日子就这样过去了,忽然有一天,一名身为宝物猎人的少年却想打破这个传统,决定去梦境世界的"梦之神殿",寻找传说中的宝石"梦见之宝石"。就这样,少年悄悄地潜入到了人与人梦境中,开始了他的冒险之旅。

在本作中,主人公要穿梭于各人的梦境中,然后在梦境中解开每个人的心结。游戏不但在动作性上下了很大的功夫,而且还相当突出游戏的解谜性。要想将这款游戏打穿,光靠一味的胡乱猛打是不可能的哦。此外要说的是,由于做梦的人会因外界因素的干扰而影响做梦的内容,所以说玩家的舞台会随时出现变化,是不是很具有挑战性呢?

▲主人公要在现实世界中寻找梦境做为寻找的对象。

双手可以装备不同的武器 战斗的乐趣倍增

对于本作的主人公装备的武器来说,和一般的A.RPG来说有很大的不同,这就是——双手可以装备上两种不同的武器!

由于各种不同的武器有不同的能力,所以说在使用的时候,将性能相互配合的武器熟练的运用,就可发出精彩绚丽的连续攻击。在每得到一件新武器的时候,一定要先将该武器与原有武器的配合性掌握好,尝试一下如何才能使出攻击力更高的连续技。但有一点要注意的是,如果两手都装备了攻击性武器,就不能再装备其他的防御道具了。



◀剑与长枪的组合,威力倍增!

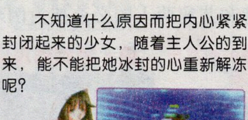
花玲的梦境



花玲是一名超现实主义的画家,而她的才华却一直得不到她老师的认同,而她的梦境当然是有关于她绘画的美丽而奇妙的世界。

希珂的梦境

不知道什么原因而把内心紧紧封闭起来的少女,随着主人公的到来,能不能把她冰封的心重新解冻呢?





尤丽的世界

在松诺岛进项考古调查的尤丽,在她的梦境中出现了远古的遗迹。在这个舞台中,充满了怪异而且不确定的众多因素,一定要好好探寻。



追踪报道第二弹

格兰蒂亚 XTREME

グランディア エクストリーム

GRANDIA XTREME



主人公艾宛还有和他出生入死的同伴们!

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD－ROM
厂商:GAME ARTS/ENIX	推荐度:95%
发售日:2002年1月31日	完成度:100%
价格:7800日元	WWW.ENIX.CO.JP

Want To Say……

喜欢格兰蒂亚的玩家们请注意了,全新的人物,全新的剧情,加强的战斗系统……她将在你的游戏历史中写下重重的一笔。你可以体会到"旧瓶装新酒"的另类感觉,更详细的情况请继续关注本刊的报道。CLOUD出品

闪电裂劈 艾宛的必杀技。浑身包裹着雷电,给予敌人致命的一击!可以打击敌全体,威力绝大的招数。



◀▼▶画面超炫,震撼力极强!





天空剑 逖特的必杀技。纵身跃上天空,全力劈出一剑给敌人痛恨的一击。



战斗系统之——技与魔法篇

游戏里的每场战斗都会有很多的敌人登场,尤其是对BOSS战,敌人更会多达6、7个,因此,如何充分利用好各角色的技与魔法便成了关键。魔法的种类与多寡取决于角色使用"マナエッグ"的种类,也与装备的使用情况有关。

在游戏的初期阶段,每个角色都只会一种必杀技,只有在战斗当中不断地使用那唯一的一种必杀技才能有机会领悟新的必杀。这个系统被称为"ひらめき",即"闪耀、闪现"的意思,一般都在战斗之中突然出现,于指令输入的瞬间显露出新必杀技的名称,并在这一瞬间之后以"XXXを修得した"的字样表示在画面的右上角。

说到合体技,则体现为随着故事的发展,同伴之间的感情与信赖感逐渐增强,并在战斗中将这种感情具体化为极强的精神力量,我们称之为"シンクロフラッシュ系统",换言之就是"发动合体技的系统"。当然,只是在一起战斗并不能立即发动合体技,还需要一定的条件才行,下面以逖特和艾宛两人的必杀技为例来具体讲解:



1、两人都各自修得上述的两种必杀技;

2、两人IP槽的距离比较接近;

3、两人之一发动自己的必杀技……之后即可发动合体技。

真·雷鸣剑发动!

历史大事表

——50年间的步伐

1　50年前,艾斯卡莱爆发了谜之光照事件

2　世界各地开始爆发地震、海啸、台风、火山喷火等各种各样的自然灾害。精灵暴走正式发生。

3　诺其斯开始发掘エンシャントギア,从此诺其斯开始向现代化飞速发展。

4　精灵暴走导致经济衰退,诺其斯与艾斯卡莱之间爆发大规模国境纷争及武装冲突。这之后虽然停战了,但是民族间的感情已成对立之势,无法挽回。

5　时间前进至现在,人们团结起来,开始了停止精灵暴走的作战。由此,艾宛他们成立了"独立第7部队"。

战斗系统之——彻底研究篇

战斗是一个RPG的核心要素，好的战斗系统可以为一个游戏增色不少。本作秉承了系列的一贯优良传统，继续发扬着"ULTIMATE · ACTION BATTLE"这一独特战斗系统的优点，并且还在此基础之上做出了一些改进，相信会让更多的玩家满意。

1 ENCOUNTER

在"格兰蒂亚"系列当中，所有的战斗都是由玩家主动接触在画面中活动的怪兽引发的。在和敌人接触的时候，如果是从敌人的背面持剑碰触，会进入"先制攻击"的有利状态；如果玩家躲闪不及，被敌人从背后侵入，则会进入"不意をつかれる"这种由敌人先行攻击的不利状况，所以应尽量操纵角色接触怪兽，造成比较有利的战斗场面。

2 IP 槽


这就是IP槽

可以通过位于画面右下角的IP槽来观察战斗的状况、敌我双方的攻击顺序，各种情况一目了然。之前两作的IP槽都是条状的，在本作中则改变为圆形的，参加战斗的所有角色都会以小图标表示在圆形的IP槽上，随时间流动而逐渐移动。当角色移动到标有"COM"的位置时便可输入指令（之前的时间均为待机时间），随后继续移动，到"ACT"位置时发动攻击。在IP槽上移动的速度取决于角色自身的速度能力值，如果选择发动连续攻击（コンボ）或级别较高的魔法，从"COM"到"ACT"的执行时间便会大幅缩短。

3 攻 击



攻击分为连续攻击（コンボ）和会心一击（クリティカル）两种，一般若要快速而有力地打击敌人，选择连续攻击即可。倘若敌人行动较快且将要发动特殊攻击的时候，使用会心一击可以取消敌人的行动，使其返回待机状态。要注意，敌人也会使用这种方法，所以应灵活掌握IP槽上的时间。

4 掌握战斗的技巧

由于角色和敌人在同一时间内待机、部署、行动，所以要想避免受到伤害的话就需要尽量取消敌人的行动。配合其他角色的会心一击取消敌人的攻击后，再使用连续攻击便可给予额外的伤害。若敌人数量较多，则适合用魔法或必杀技攻击，由于发动必杀技所必须的SP可以通过连击的次数和自身所受的伤害而增加，故十分适合多次使用。还有，使用必杀技打倒最后一个敌人，该角色可得到1.2倍的技能经验值。

5 最新要素——XTREME 槽

主角在迷宫里移动的时候，画面的右下角会有一个槽状物体，称为"XTREME槽"。用来表示对于所看到"物体"的"预感"，可以对周围一切的物质起到感应。当气槽渐长的时候，最大的可能就是前方即将有怪物出现，气槽增长的幅度越猛烈，所遇到的敌人应该越强。如果在看不到敌人的场合发现气槽增长，则有可能是发现了隐藏的道具。总之这个新增的气槽对玩家非常有帮助。


就是这个部分

新角色判明

俏皮可爱的餐厅服务员温蒂·韦依特莱丝（ウェンディ・ウエイトレス）军队的新雇员。




欢迎光临洛卡餐厅

时代背景大检阅

1 精灵暴走的开始

这是一场在50年前的艾斯卡莱（エスカーレ）突然发生的谜之事件，当时的住民只遗留下来这样一段信息："好像世界末日一样，一片奇亮的光包围了整个艾斯卡莱……"与此同时，由人类组成的统一国家"诺其斯（ノーチス）"、精灵的系统种族之国"阿尔卡达（アルカダ）"以及由兽人构成的民族集合体"哈兹玛（ハズマ）"这几个主要国家都相继发生了精灵暴走，世界陷入了无限的混沌之中。

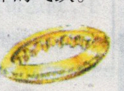


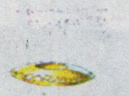


2 诺其斯军的重大发现



一段时间之后，诺其斯国在艾斯卡莱的近郊地区发掘出外形酷似坦克的名叫"エンシャントギア"的古代文明的动力装置。这种"有比现代文明更优越的古代文明存在"的理论得到了证实之后，诺其斯把这些发现都投入到了军事方面的应用，取得了令人惊异的飞跃。





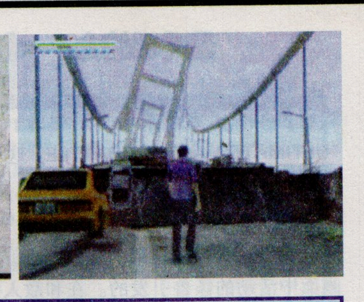
3 诺其斯与阿尔卡达的国境纷争

一直持续的精灵暴走依然那么猛烈，使得各国经济不住衰退，也导致国与国之间的关系逐渐趋于紧张。随后引起了诺其斯与阿尔卡达的国境纷争，继而发展成为大规模的武力纷争，这种纷争一直持续了10年之久，给两国的人民造成了巨大的伤害。





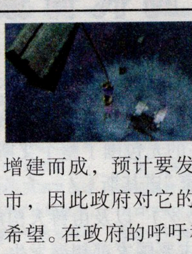
絶体絶命都市



机种:PS2	记忆容量:未定
类型:AVG	媒体:DVD－ROM
厂商:IREM SOFTWART	推荐度:90%
发售日:2002年3月	完成度:60%
价格:未定	WWW. SCEI. CO. JP

Want To Say……

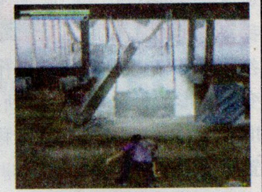
如果大家身处的城市忽然发生了地震,面对着断裂的公路、将要倒蹋的房屋、面目全非的城市,大家应该应付呢?这款游戏从这个新奇的角度出发,考验的是大家的临场应变能力,和处理突发事件的能力。从画面和介绍上来看,是值得一玩的。 BY laser



故事发生在一个离太平洋沿岸有三公里距离的小岛上,这个小岛由最先进的土地造成技术增建而成,预计要发展成为人口密度最高的都市,因此政府对它的发展和建设寄予相当大的希望。在政府的呼吁和推广下,这个岛被命名为"首都岛"。然而出乎所有人意料的是,在2002年6月的某日,首都岛突然发生了惨绝人寰的悲剧——大地震。正在列车上的新闻记者须藤真幸,他正要去往首都岛公干,也被卷入到了此中。等到一切都平静下来之后,真幸发现生还者只剩下自己一个人了,而且整个首都岛几乎被这个可怕的灾难毁于一旦,景物面目全非,如地狱一般。凭着坚强的求生意志,真幸开始踏上了求生之旅。

在被大地震破坏的小岛都市中寻找求生之路,这种新感觉的游戏这次在PS2上登场了。玩家需要度过隐藏在崩坏都市里的重重危机,然后和其他的幸存者携手,到达指定的救援地点,这就是这款构思巧妙的AVG的目的。

在"绝体绝命都市"这款游戏中,玩家们所要面对的就不是像僵尸、恐龙、异形这些可见的怪物了,而是"地震"这个更为可怕更为难料的敌人。所有可见的、所有未知的,一根歪斜的电线杆,一栋残缺的房屋,都可以成致命的伤害。玩家们可以体验到前所未有的恐怖感觉和刺激感觉。而且游戏运用了3D音效,有的时候要细心分辨声音来自何方,然后避开将要到来的危险,这就使得游戏更加刺激好玩。



这个游戏的系统相比较起来还是较为简单的,玩家的身体状况被分为"体力"和"口渴"两种,表示在画面的左上角。体力在受到伤害时便会减少,当体力槽减少到0的时候便会GAMEOVER。而"口渴"则是一个较为新奇的设定,在行动和移动的过程中,玩家体内的水分会不断减少,所以说在游戏的过程中不但要解迷,不断地寻找可以补充水分的水源也是相当重要的。在口渴槽减至为0的时候,体力槽便会慢慢减少。



游戏主要是通过手柄左边的ANALOG来操作进行的,通过ANALOG,玩家可以操作真幸行走,而且还可以越过凸凹不平的地面或起伏不大的障碍物。如果此时再按下%键,真幸便会做出疾冲的动作,这样便可以在距离比较大的障碍物之间来回跳跃。另外在余震不断的情况下,真幸往往会失足倒下,这时就必须按住R1键来使真幸站稳脚跟,以免受到伤害。还有一点要注意的是,在做出这些特殊动作的时候会消耗一定量的口渴槽。





阵内晃二

30岁,职业是摄影师。他在靠着自己的意志继续求生,与此同时他总感觉似乎总被"某种东西"跟踪着……











须藤真幸

男主角,25岁,是一名报道新闻的记者,由飞机场至首都岛的途中遇到了大地震。现在正在寻找从孤岛上逃生的办法。

相泽真理

20岁的女学生,就读于首都岛新设的大学中。因为外出旅行去往飞机场,大地震发生时遇到了危机,幸而被路过的真幸所救。

混沌世纪 NEXT～失落的羁绊～

Next GENERATION OF CHAOS ～失われし絆～

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:SRPG	媒体:XXX－ROM
厂商:IDEA FACTORY	推荐度:70%
发售日:2002 年春预定	完成度:80%
价格:未定	WWW. IDEA FACTORY. CO. JP

STORY

故事发生在位于奈巴朗多(ネバーランド)大陆的小国·弗莱德邦(フレッドバーン)之中,从该国的一个小山崖拉开了序幕。主角艾利尔(エリル)是一个出色的骑士,被选定成为弗莱德邦的君主继承人,可是他禁受不住那沉重的压力而选择了逃避,自己到城外隐居。他的恋人——拥有弗莱德邦最大势力的霍尔诺斯(ホルノス)政府军的公主罗姬(ロージィ)不愿他离开,只好带着艾利尔的前任上司一同到城外的小山崖找他,我们的故事也就随之展开。



游戏模式解说

游戏的模式共有 3 种,分别是:故事模式(STORY MODE),以传统 RPG 形式叙述故事的发展,从主人公艾利尔开始,极富个性的角色逐一登场;普通模式(NORMAL MODE),扮演大陆上众多国家之一的君主手下的武将(可自行编辑武将资料),以统一天下为目标,进行模拟战略的 SLG 模式;混沌模式(CHAOS MODE),本游戏原创模式,基本规则同普通模式,随机配备武将,更可自己扮演一国的君主,是面对高手的一个高难模式。



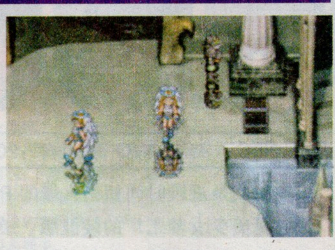
Want To Say……

本作有三种游戏的难度供大家选择,分别适合初级玩家、中级玩家和高级玩家,其情节线索清晰、节奏明快,内容生动活泼,是一款不错的开心小品。玩惯了主题沉重的游戏,可以用它来放松一下。 CLOUD出品

游戏系统解说

RPG 系统

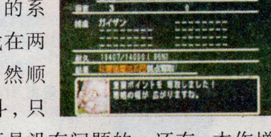
在故事模式当中以 RPG 部分为主,通过在游戏场景内的区域探索、战斗、还有引发各种各样的事件来推进剧情的发展。由于采用了独特的战斗系统,因此对于指令的输入还需要一点点时间来掌握和适应,基本上比较简单,是适合初级玩家的一个系统。





关于区域探索,主要是让主角艾利尔寻找在野武将,同时起到收为己用、引发情节等作用。战斗方面则采用了极富紧张感的真实时间制的系统,战斗时间与现实时间一起流动,根据气槽储存的情况来发动不同的攻击。

SLG 系统



在普通模式中采用了以前作的系统为基础设定的 SLG 模式,游戏在两种模式之间不停切换,表现得自然顺畅。SLG 无外乎内政、外交和战斗,只要牢牢把握住这三点,统一大陆还是没有问题的。还有,本作增加了 3 个最新的要素:

1 编辑制作原创的武将

可以进行从职业到能力的全面而又详细的设定,共能编辑 10 名武将。

2 采用忠诚度系统



仿照《三国志》系列的设定加入了忠诚度的参数,可通过赏赐道具来提升忠诚度,如果武将得不到报酬或是道具,其忠诚度便会下降。

3 增加 4 个新生势力

除了曾在前作中登场的 21 个国家,本作另外新增了 4 个军事集团,分别是属于东方四天同盟之三的骑兵トゥイングー、拳圣军ラコルム、ケイハーム王国军以及霍尔诺斯政府军。

组成故事框架的个性鲜明的角色们

男主人公 艾利尔:我不会忘记你的,公主!

德高望重的君主 流哈因:给我个面子,我女儿想你都快想疯了,回来吧。

保护公主的骑士 利法依亚:谁敢动公主一根汗毛,我就杀了他!

天才的魔族少女 波萝:我是机械方面的专家。有什么问题尽管找我。

为爱走天涯的公主 罗姬:艾利尔是我最理想的伴侣,我一定要夺回他的心。

DC新作特辑 新世纪福音战士

绫波育成計画






厂商:NEC 类型:AVG 发售日:2002年春 价格:6800日元

本游戏是近段时间相当火爆的PC同名游戏的移植版，也可以说它是美少女梦工厂的绫波版。绫波丽是EVA中最受欢迎的女性角色，在编辑部中绫波也拥有绝对数量的FANS，最死忠的绫波迷BLUE大神就不用提了，还有视EVA如同生命的JEDI和自诩为真治的laser，再加上一向对美女来之不拒的星辰，所以在编辑部中经常会出现多人同时运行绫波育成计划的场面，此时大家相互之间打招呼的话也自然而然地变成了："今天你的绫波笑了没有？"



本游戏的系统和《美少女梦工厂》差不多，主要任务就是培养绫波丽，在养成的同时，游戏的故事也会如同TV版EVA中的故事一样慢慢展开，从第一次使徒来袭到最后的人类补完计划，各个使徒都会相继登场，许多熟悉的场面也会一一展现我们面前。究竟绫波丽最后会迎来一个什么样的结局呢？这一切都掌握在你的手中。和《美少女梦工厂》一样，本游戏拥有多重结局，根据你的培养方向不同绫波丽将成为不同的人：排球运动



员、跳高冠军、诺贝尔奖获得者、修女、战地医院的护士等等，当然如果绫波丽和你的好感度很高的话还可以和她结婚，反之，如果平时不太注意这方面的事情，绫波丽还有可能成为锭源度的老婆（这种结局简直无法想像，不过像laser这种恶趣味的人一定很想看到这样的结局吧？）。游戏以一周为单位，在每周之前都要预先制定好绫波丽的一周行动安排，接下来绫波就会按照你的安排去学习和锻炼，每一项安排都会对绫波丽的多个数值产生影响，所以在游戏时要有针对性的培养某一方面的能力。

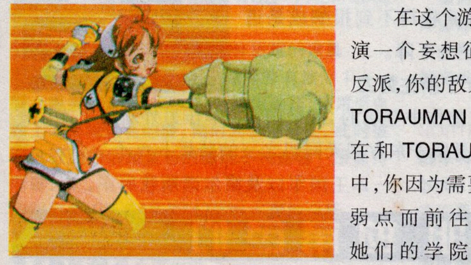


> **Want To Say……**
>
> DC虽然已经停产了，但是仍然不断有新游戏登场。本次特辑中的游戏多以恋爱养成类为主，《绫波育成计划》更是非玩不可的游戏。
>
> BY 星辰

トラウマンDC

WEAK NESS HERO TORAUMAN

厂商:FORTYFIVE 类型:AVG 发售日:2002年2月28日 价格:6800日元



在这个游戏里，你将扮演一个妄想征服日本的大反派，你的敌人就是被称作TORAUMAN的美少女们，在和TORAUMAN的斗争中，你因为需要了解她们的弱点而前往她们的学院收集情报，在和她们的接触中你竟然发现自己对她们产生了莫明的好感，而这种感觉在征服日本的过程中是绝对不应该出现的，在野心和爱情的两难选择前你究竟会选择什么呢？

游戏的进程采用每一话独立的形式展开，在每一话中你需要首先前往学院和目标对象进行交流并掌握她的弱点，这是AVG课报部分。在掌握了充实的情报之后你需要相应制作出对付她的怪人，这是怪人作成部分。能否让怪人在战斗中战胜TORAUMAN就全看你的前期准备工作是否充分了。



信奉创造神罗阿菲纳的西方罗阿纳教国和崇拜破坏神波鲁斯塔多的东方波鲁多王国。原本是罗阿纳教国的一个自治州，由于异教徒的突然暴动而建立的波鲁多王国已历经数载。被称之为破坏神末裔的波因斯法鲁多统治下的波鲁多王国吞并了哈鲁瓦塔多大运河以东的领土后，进一步更要趁势一举消灭罗阿纳。

在拥有罗阿纳，波鲁多两个大国的莱希纳大陆上，操纵称之为"守护者"的卡片，为实现最终的永久和平而战是主人公阿斯的重大使命。这款游戏就是由戏剧性的情节和高战略性的卡片组合作战共同构成的。被特殊之力封禁于卡片中的守护者，不但以其强大的力量直接参与作战，而且还具有各种各样的特殊能力效果。主人公装配后不仅直接影响到自身的成长和能力，还会成为进行故事流程的关键。

命运的卡片

光与暗的统合者



厂商:Abel 类型:RPG
发售日:2002年春 价格:未定

水色 みずいろ



幼年时的记忆

在游戏里有一个十分重要的部分，这个部分的内容将对游戏的结局产生很大的影响，这就是“过去部分”。这个设定和《心跳回忆2》中的童年部分差不多，虽然所占的篇幅不长，但是却为以后的故事埋下了伏笔。在过去部分中，玩家会遇见所有年幼时的女主人公，这时所作的选择将会对以后故事的展开产生很大的影响，所以在选择是一定要慎之又慎。

厂商:NEC 类型:AVG 发售日:2002年春 价格:6800日元



同样的青梅竹马，同样的高校生活，同样的美女环绕，几乎所有的美少女恋爱游戏都脱不开这几点，一个好的故事，一个漂亮的画面就能够吸引足够多的像星辰这样的玩家掏腰包购买了，虽然明知所有一切的努力就是为了在最后听女孩子用温柔而又带点羞涩的语气说一句：I love you！虽然都是同一句话，虽然听过了无数个版本，但是星辰至今还是乐此不疲，相信一定也有不少玩家也是这样的吧？呵呵，美少女游戏，单身汉的乐园。

本游戏是今年4月份NEC在电脑上发售的大人气恋爱游戏的移植作。一看画面就能感受到浓郁的日式风情，一共有6名漂亮的女孩子可以让你追求，游戏采用了最为正统和公式化的指令选项式系统，喜欢此类游戏的玩家一定是驾轻就熟了。本游戏十分注重画面气氛和故事的配合，温馨的画风，柔和的画面，慢慢地在玩家面前展开一个浪漫动人的爱情故事。在这充满温暖的气氛中偶尔也会有一些你意想不到的轻松的小插曲出现，这些情节说不定会让你大吃一惊哟。

游戏的主人公是一个高中学生，他和他朋友义理的妹妹（早坂日和）生活在一起（为什么所有的男主角都有这么好的运气？）。小时候，主人公和日和曾经有一个约定，十几年过去了，主人公还记得这个约定的内容吗？在学校里，主人公又结识了许多美丽的女孩子，他究竟会如何选择呢？



ELYSION



厂商:NEC 类型:AVG 发售日:2002年春 价格:6800日元



贝尔林医院的内科主治医生葛城辽一因为厌倦了公式化的工作从而丧失了对医疗的热情，所以他决定辞去主治医生的工作回到家中过平静的生活。但是整天无所事事使他又不由得怀念起医院的工作来，这时一封神秘的邀请函引起了他的兴趣，居住在St. MARIA岛上的大富翁特奥出重金邀请他来岛作主治医师，虽然高额的报酬使他有些心动，但更重要的是自己对于医生的工作也开始跃跃欲试了，所以他决定接受这个邀请。在这个岛上究竟会有什么事发生呢？

在游戏里玩家将以辽一的身份在这个神秘岛上展开调查，寻找出隐藏在华丽背后的秘密。小岛上有很多地方可以探访，在不同的时间到达特定的地点还会有特殊事件发生，所以需要小心把握。

同窓会2



厂商:NEC 类型:AVG 发售日:2002年春 价格:7200日元

这是一个新瓶装旧酒的游戏，它综合了以前发表的《同窗会 again》和《同窗会 refrain》中的各种要素而重新制作了一个全新的游戏《同窗会2》，在游戏里你将会遇到两部作品中共11名女性角色，一个新的爱情故事就此展开。《同窗会 again》和《同窗会 refrain》是发生在同一个时间轴上的两个不同的故事，但是两个故事都有共同的女主人公若林鲇和小早川瑞惠还有共同的故事主线：同学会。在大学3年级，分开了多年的高中同学再次相聚在一起，这些年过去了，大家都有什么样的变化呢？在高中时不敢表白的对象现在是否能鼓起勇气向她说出自己的爱意呢？一份纯真的思念，一段爱情的开始。





若林鲇





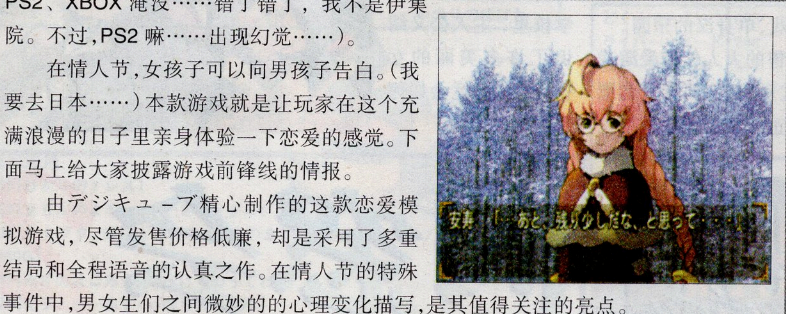
机种:PS	记忆容量:1 格
类型:AVG	媒体:CD－ROM
厂商:DigCube	推荐度:75%
发售日:2 月 14 日	完成度:?%
价格:3800 日元	WWW. TEAM－DIGI. COM

Want To Say……

大家好！我是 shining。刚来不久，这是第一次作游戏评论，请多支持和关照！本人的嗜好——日语．游戏．动漫……非常愿意和大家交流。我会为游戏事业的发展缸拔来(日语:努力)的！从心跳开始此类恋爱模拟游戏渐渐风行，但能够真正找到心跳感觉的游戏并不多。这款游戏的柔美的画风，精彩的语音对白和细腻的个性心理刻画也正是恋爱模拟游戏的亮点环节。希望她能成为一股温暖的春风，让我们能在这寒冷的冬季重新找回那相隔已久的心跳感觉。

BY shining

2 月 14 日情人节，是诞生恋人的日子



大家还记得心跳中的情人节吗？代表女孩子爱心的巧克力，你收到过多少？本人可是每次都满载而归呀！(被飞过来的砖头、陨石……PS2、XBOX 淹没……错了错了，我不是伊集院。不过，PS2 嘛……出现幻觉……)。

在情人节，女孩子可以向男孩子告白。(我要去日本……)本款游戏就是让玩家在这个充满浪漫的日子里亲身体验一下恋爱的感觉。下面马上给大家披露游戏前锋线的情报。

由デジキュ－ブ精心制作的这款恋爱模拟游戏，尽管发售价格低廉，却是采用了多重结局和全程语音的认真之作。在情人节的特殊事件中，男女生们之间微妙的的心理变化描写，是其值得关注的亮点。

仅仅只有 1 个月的女子高校生活开始了

由于一个偶然机遇使男主角们得以在女子高校作一个月的学习。(有这种好事我怎么……)游戏的最终目的是与女孩子处好关系，以便在 2 月 14 日情人节那天获得恋爱的信物——巧克力，与意中人结秦晋之好。

主人公的死党——宫坂。还必须得从他那里获取女生情报？(连这个都继承！？)

椎名麻里绘

和主人公青梅竹马的儿时玩伴，因与主人公的久别重逢而感到喜出望外。性格开朗，擅长交际，很容易相处。(又想起藤崎了，好怀念……)

9 位女主人公，你能从谁那儿得到巧克力呢?

本作的人物角色，是用淡淡的笔触勾画出来的，给人一种轻松安适的感觉。故事情节和画面也毫不逊色……在游戏的最后，收到巧克力的时候，以前和女孩子在一起的各种各样的美好回忆也一同被展示了出来。

橘夏树 ◀身材高窕，在演剧部里总扮演男性角色。尽管倍受女生的欢迎，但本人却因此而时常感到头疼。

九条弥生 ▶极为好强的喜好音乐的女孩子。出身于花道世家，不满父母的礼仪管教。目前正离家出走到朋友家避难。

九条御子 ▶弥生的妹妹。性情温顺。因为爱花，在学校里作了一个小小的温室，并悉心照料那些可爱的花朵。





天野安寿 ▶不管怎么看都是一个普通的女高中生，却自称为“天使”。只是幻想吗？或者，真的……

入谷结花 ▶超级的夏树迷。把夏树作为超理想人物疯狂崇拜，一有机会就死命纠缠。(我也很头疼……)

一ノ瀬纱智 ▶麻里绘的好友。性格活泼，热心肠，极爱帮助他人。虽然在极力为麻理绘和主人公两人的事撮和，但在内心上却是……

香月伢子 ▲摄影部相当可爱的女孩子。对其拍摄对象——主人公颇感兴趣。邀请主角作她的模特。

藤本绮罗 ▶漂亮的女教师。稳重的外表却似乎有点虐待倾向。看到主人公痛苦时的表情反而极为高兴。



新游戏介绍

电子游戏与电脑游戏工作室出品

最迅速、最权威的 电子游戏资讯光盘杂志

新作介绍：购买游戏的最佳参考！

网罗最新的游戏 MOVIE

极外道 GAMERERS：挑战游戏的最高极限！

你所想像不到的游戏玩法

连续技赏析：格斗达人的成长之路！

最新最酷的格斗游戏连续技赏析

射门联赛：现已火热展开，为中国队加油！





电子游戏一点通 5

即将上市，敬请关注

随盘附送超值别册，定价 8.5 元

应广大读者要求，编辑部现有少量存货可供邮购，数量有限，售完即止。

邮购地址：北京清河邮局 062 信箱 邮购部（收）　邮编：100083





29201000

游戏图片有奖竞猜！

精彩游戏图片有奖竞猜，猜出图片答对问题就能得到幸运大奖，DC、PS2、GBA 等你来拿！不要错过！！

●请问，旁边这副图片出自于哪部动画作品？

1. 新世纪福音战士
2. 机动战士高达
3. MARCROSS PLUS



别忘记拨打 29201000 参加，这里还有更多精彩节目等着你：

4 键：玩家留言信箱，广交天下玩友。

5 键：编辑留言信箱，和杂志编辑说说自己的心里话。

6 键：流行音乐台，听听音乐，休息再战。

7 键：电话游戏大本营，电话里的游戏给你新感受。

奉天承运，CLOUD诏曰：

今逢本游戏攻略帝国制度革新，凡有志参与革命者，请速汇集于CLOUD陛下殿前。合众人之力缔造一全新游戏世界，望于年内称霸全球！钦此～

CLOUD出品



▶ぼうけんをする
ぼうけんのしょをつくる
ぼうけんのしょをけす

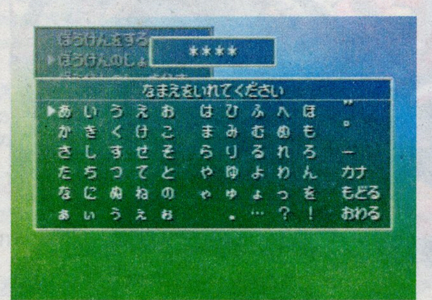
游戏开始时会遇到如图的3个选项，由上到下分别是：

1、进行冒险（选择SLOT 1或SLOT 2中记忆卡的记录）

2、做成冒险之书（用于首次冒险）

3、删除冒险之书（删除不用的记录）

当你第一次开始游戏的时候应该选择第2项，随后会让你为主角起名（平假名"かな"ひらがな或片假名"カナ"かたかな），结束（おわる）后可以选择主角的性别（せいべつ）：男（おとこ）或女（おんな），回答"是（はい）"，再选择保存在哪一个SLOT之中即可正是开始游戏了。



操作方法

十字键	移动／指令选择
○键	决定／调出菜单
×键	取消／退出
□键	村镇、城内缩放地图
△键	对话／调查
L1键	顺时针旋转
L2键	顺时针旋转45°
R1键	逆时针旋转
R2键	逆 时针旋转45°
SELECT键	调出战斗历史图
START键	一般用不到



按○键调出的菜单：

はなす：交谈、对话　　じゅもん：咒文（魔法）

どうぐ：道具　　しらべる：调查

つよさ：强度（能力）　　さくせん：作战（布置战略）



以下为どうぐ（道具）的选项：

つかう：使用　　わたす：交换

そうび：装备　　すてる：丢弃

やめる：退出



战斗选项：

たたかう：战斗

こうげき：攻击　　どうぐ：道具

じゅもん：咒文　　そうび：装备

ぼうぎょ：防御　　にげる：逃跑



游戏的记录需要在教会中进行，与神父对话时的选项：

おいのりをする：记录

おつげをきく：察看经验值

いきかえらせる：复活

どくのちりょう：解毒

のろいをとく：解咒

やめる：退出



金手指

金钱MAX
80010C7C 423F
80010C7E 000F

不遇敌人
D0124E00 0004
80124E0A 0060

战斗后LVMAX
D013247C 0002
8013247C 0001

COIN－MAX
80010C84 423F
80010C86 000F

主角经验值MAX
80010580 E0FF
80010582 00F5

ライアン经验值MAX
800105C8 E0FF
800105CA 00F5

アリーナ经验值MAX
80010610 E0FF
80010612 00F5

クリフト经验值MAX
80010658 E0FF
8001065A 00F5

ブライ经验值MAX
800106A0 E0FF
800106A2 00F5

トルネコ经验值MAX
800106E8 E0FF
800106EA 00F5

ミネア经验值MAX
80010730 E0FF
80010732 00F5

マーニャ经验值MAX
80010778 E0FF
8001077A 00F5

序　章

◆山奥の村◆



结束剑术的修行之后来到外面
听完青蛙说话后去往地下
进入勇者之家
开始第一章

发现道具
地下【やくそう(罐子内)/3G(罐子内)】
村内【どくけしそう(罐子内)】
勇者之家【やくそう】

第一章 王宫の战士たち

◆バトランド城下町◆



这里是冒险开始的地方，应该与街上的每一个人交谈，获取相关的情报。
从此处向西，进入イムルの洞窟

发现道具
バトランド城【药草(1F 衣柜)】
バトランド城下町【3G(木桶)/かわのたて(防具屋 2F)/5G/やくそう】

◆イムルの洞窟◆

通过这个洞窟之后来到东北方向的イムルの村

发现道具
1F【药草/40G】

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
スライム	1	2		
おおミミズ	3	6		
エアラット	3	5		やくそう
はさみクワガタ	1	4		
ホイミスライム	7	11	ホイミ	
バブルスライム	6	8		どくけしそう

◆イムルの村◆

在夜晚降临的时候，去地牢里与“アレクス”交谈。
返回バトランド城，在位于街道西南方的民宅中找到“フレア”，一起去イムル。
从告示牌处向南走 4 步，再向东走 4 步，可进入谜之森林。

发现道具
宿屋【やくそう、ぬののふく(澡堂的衣柜)/3G/やくそう(学校的衣柜)/25G(水井里)/5G】

◆古井户の底◆

前往 B2F，“ホイミン”成为同伴。
前进至 B2F 的更深处，得到“そらとぶくつ”。

发现道具
B1F【やくそう/すばやさのたね/やくそう】
B2F【580G/そらとぶくつ】
出口【15G/やくそう/すばやさのたね】

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
きりかぶおばけ	7	5	やくそうをつかう	
ホイミスライム	7	11	ホイミ	やくそう
キラースコップ	9	10		
みならいあくま	11	13	メラ	

◆湖の塔◆

在西边塔的前面使用“そらとぶくつ”，来到湖の塔的 4F。
在 B1F 打倒“おおめだま”和“ピサロのてさき”。
救出被困的孩子们，返回イムルの村



发现道具
3F【キメラのつばさ/ちからのたね】
2F【640G/うろこのたて】
1F【はじゃのけん/ラックのたね】

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
キラースコップ	9	10	ちからをためる	
ホイミスライム	7	11	ホイミ	
リリパット	13	15	スカラ	
ダックスビル	14	10	ルカニ	布の服
ベビーマジシャン	18	20	ヒャド	やくそう
ピクシー	16	20	ピオリム	すばやさのたね
おおニワトリ	20	9	眠り攻击	
おおめだま	27	40	颜色が变わる	
ピサロのてさき	73	60	火の玉/ ギラ	没有

◆イムルの村◆

将小孩子们安全地送到他们父母的身边。
去バトランド城

◆バトランド城◆

进入城内，第 1 章自动结束。
终了时会得到 10000 点经验值

第二章 おてんば姫の冒险

◆サントハイム城◆

和城中所有的人对话。
返回自己的房间，破坏房间的墙壁，从城内逃出。
“クラフト”“ブライ”成为伙伴，现在可以进行正式的冒险了。

发现道具
【せいすい(教会的衣柜)/はねぼうし、やくそう(アリーナ的房间)/やくそう(厨房的罐子)/キメラのつばさ/50G】

◆サランの町◆

可在此处整理装备。
从这里出去，去往东北方的テンペの村

发现道具
【すばやさのたね(武器屋中的木桶)】

◆テンペの村◆

与村中的人谈话，听取情报。
穿过教会，去有祭坛的地方，打倒“カメレオンマン”和“あばれこまいぬ”。
※首先打倒“あばれこまいぬ”。之后使用ルカニ降低“カメレオンマン”的防御力，再进行集中攻击。
离开村子，向东北方前进，去往フレノールの町。

发现道具
村内【どくけし草/皮のぼうし/ちいさなメダル(水井内)/命のきのみ(墓场)/井户まねき(仅在第 5 章可取)】

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
スライムベス	2	5		
つちわらし	4	10		
いたずらもぐら	2	4		やくそう
おおみみず	3	6		やくそう
みみとびねずみ	3	5		

キリキリバッタ	1	2		やくそう
あばれこまいぬ	7	20		
ミノーン	5	18	力をためる	
カメレオンマン	136	60	ホイミ	命のきのみ

◆フレノールの町◆

到宿屋去,自动发生事件。
从村子里的小孩子那里得到盗贼给的信件。
离开村子,向南来到フレノール南の洞窟

发现道具

【どくけし草/布の服(宿屋 2F)/
命のきのみ(神父种的田地里)】

◆フレノール南の洞窟◆

在 B2F 得到“おうごんのうでわ”。
夜间返回フレノールの町,
将“おうごんのうでわ”交给在墓场的盗贼。
从假アリーナ那里得到“とうぞくのかぎ”。
离开村庄,去往东南方的沙漠のバザー

发现道具

B1F【キメラのつばさ/360G/すばやさのたね】
B2F【まほうのせいすい/おうごんのうでわ】
フレノールの町【とうぞくのかぎ(墓场)】

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
おばけキノコ	6	15	毒攻击	やくそう
あばれうしどり	7	17	ねがえりをうつ	ちからのたね
メラゴースト	6	16	メラ	せいすい
テベロ	15	25	火の玉	
ラリホービートル	12	15	ラリホー	
とさかへび	18	25	ルカナン	はねぼうし
きゅうけつコウモリ	11	23		
ベビーマジシャン	18	20	ヒャド	やくそう
おにこぞう	18	36	マヌーサ	

◆砂漠のバザー◆

进入后发生事件。
回到サントハイム城的国王处。
在サランの町与“マローニ”交谈。
在夜里返回砂漠のバザー,从道具屋的主人处收集有关“さえずりのミツ”的情报。
向西行,进入さえずりの塔

发现道具

砂漠のバザー【ウマのふん(罐子)/やくそう(罐子)/ちからのたね(罐子)/すばやさのたね】
サントハイム城【キメラのつばさ、ふしぎなきのみ(里庭之家)】

◆さえずりの塔◆

使用“とうぞくのかぎ”打开门。
行至最上层,从掉落的东西处调查,
得到“さえずりのミツ”。
返回サントハイム城,对国王使用“さえずりのミツ”。
从砂漠のバザー的东方的小祠堂去往エンドール

发现道具

3F【1200G/ちからのたね/キメラのつばさ】
5F【さえずりのミツ】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
おにこぞう	18	36	マヌーサ	
とさかへび	18	25	ルカナン	はねぼうし
かまいたち	32	34	バギ	クロスボウ
ポイズンリザード	18	21	毒攻击	
はえおとこ	35	47	マホトーン	
ひとくいサーベル	30	48	仲间を呼ぶ	
プテラノドン	36	50	ギラ	
スペクテット	31	62	おたけび	
ドラゴンバタフライ	38	60	火の玉	

◆エンドール城◆

与国王见面,之后参加“武术大会”。
来到コロシアム参加武术大会。在连续 5 场战斗中取胜即可获得优胜。
※由于只能让アリーナ一个人进行战斗,
所以除必须的道具和装备之外,最好全部都带上药草。
※至于武器则一定要使用第 2 章当中的最强装备——“てつのツメ”。
取得优胜后便可去往サントハイム

第 2 章结束

发现道具

城下町【どくけし草/きぬのローブ(民家 2F 衣柜)/40G(民家 1F 木桶)】
城【いのちのきのみ(B1F)】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
メタルスライム	1350	5	メラ	
さまようよろい	55	49	仲间を呼ぶ	
ホイミスライム	7	11	ホイミ	やくそう
さそりアーマー	38	44		
かまいたち	32	34	バギ	クロスボウ
がいこつけんし	53	54	ルカナン	

武术大会

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
ミスター・ハン	0	0		やくそう
ラゴス	0	0		やくそう
ビビアン	0	0	ギラ、ベホイミ、防御	やくそう
サイモン	0	0		やくそう
ベロリンマン	0	0	火の玉、力をためる	

第三章　武器屋トルネコ

◆レイクナバの町◆

在武器店里为赚钱而工作,整理装备和道具。
整理好装备之后,去往村子北边的レイクナバの洞窟。

发现道具

トルネコ家【皮のぼうし/やくそう(1F)】
教会【~12G(调查トム)】
道具屋【どくけし草(罐子)】
防具屋【皮のたて(2F 衣柜)】
武器屋・地下(最后のカギ)【ちからのたね/こおりのやいば/くさりがま】

◆レイクナバ北の洞窟◆

按动墙壁上的按钮,随流水进入下层洞窟。
在 B5F 得到“てつのきんこ”。
※拿到金库之后,该场所即会被岩石所阻。

发现道具

【くさりがま(B2F)/てつのきんこ(B5F)】

出现的敌人(村周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
スライム	1	2		やくそう
おおみみず	3	6		やくそう
バブルスライム	6	8	毒攻击	どくけし草
いたずらモグラ	2	4		やくそう
はさみくわがた	1	4		やくそう
きりかぶおばけ	7	13		

◆ボンモール◆

通过与人们对话收集情报。
在道具屋中购买“キメラのつばさ”。
去位于城内的地下牢,将“キメラのつばさ”交给被捕于此的トム的儿子,
帮助他逃跑。
晚上在武器屋附近行走,从リック王子处得到“王子の手纸”
返回レイクナバ,从トム处借得一条狗。
去往ボンモール北边的村子,解决事件。

※事件结束后得到"はがねのよろい"。
把狗还掉，过桥，去往エンドール。

得到道具
ボンモール【70G（武器屋的罐子）】
ボンモール城・地下牢（最后のカギ）【命のきのみ/うまのふん/ちいさなメダル】
ボンモール北之村【はがねのよろい（事件结束后）】

◆エンドール◆
在エンドール城内把"王子の手纸"交给"モニカ"公主。
从エンドール王处得到"王の手纸"
回到ボンモール，把"王の手纸"交给ボンモール王。
获准在エンドール开店，需大量资金。
从エンドール向东北方进发，去往女神像の洞窟

发现道具
エンドール城【いのちのきのみ、3G、（B1F）/王の手纸（国王给的）】

◆女神像の洞窟◆
于B4F得到"ぎんの女神像"

发现道具
B2F【ホーリーランス/760G/やくそう/てつのやり/どくけし草、キメラのつばさ（罐子）】
B3F【はがねのつるぎ/てつのよろい/キメラのつばさ】
B4F【ぎんの女神像】

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
ダックスビル	14	10	ルカニ	
おおにわとり	20	9	眠り攻击	
サンドマスター	22	27		
きゅうけつコウモリ	11	23		
エレフローバー	14	18		
ポイズンリザード	18	21	毒攻击	
はえおとこ	35	47	マホトーン	
メタルスライム	1350	5	メラ	

◆エンドール◆
将"ぎんの女神像"以25000G卖掉，即有买下店铺的资金。
到エンドール王的住所去，被告知要拿来6个"はがねのつるぎ"和6个"てつのよろい"才行。
※可通过打倒周围出现的怪物来收集上述道具。
将所有道具都交给国王后便可从エンドール向东行到トンネル。

◆ブランカへの洞窟◆
拿出60000G后便可继续进行トンネル的工程了。

◆エンドール◆
在トンネル开通之前到街上转转，因为カジノ还会再开，可以到那里去消磨时间。
トンネル开通之后便可去往ブランカへの洞窟。
第3章结束

第四章 モンバーバラの姐妹

◆モンバーバラの町◆
与村里的人谈话以收集情报。



发现道具
剧场【100G/ちからのたね/80G/やくそう】
民家【たびびとの服（2F衣柜）/皮のぼうし（2F衣柜）】
Bar【どくけし草（2F衣柜）】
宿屋【20G（衣柜）】

◆コーミズ村◆
与村民对话，收集情报。

发现道具
エドガンの家【ふしぎなきのみ/35G/命のきのみ（墓场）】
民家【皮のたて（衣柜）】



◆コーミズ西の洞窟◆
在B3F得到"せいじゃくの玉"和"やみのランプ"。
在B4F使"オーリン"成为同伴。

发现道具
B1F【キメラのつばさ】
B2F【240G/命のきのみ】
B3F【やみのランプ/せいじゃくの玉】

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
みならいあくま	11	13	メラ	
おばけキノコ	6	15		やくそう
いしにんぎょう	12	17	スカラ	
つかいま	15	28		
つちわらし	4	10	仲间をよぶ	
メラゴースト	6	16	メラ	せいすい
メイジももんじゃ	18	30	ヒャド	

◆キングレオ城◆
从コーミズ村向北前往キングレオ城
因为这里什么都没有，所以从此处继续向北，前往ハバリアの町。

◆ハバリアの町◆
在这里可以整理装备，并且可从村民处收集到情报。
向西行，前往アッテムト。

发现道具
港【やくそう/15G】
地下牢【ちいさなメダル/ちからのたね/ちいさなメダル】

出现的敌人（周围）

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
メイジももんじゃ	18	30	ヒャド	
スライム	3	1	仲间をよぶ	
キングスライム	100	150	マホステ	
ベロベロ	28	61	マヌーサ	
ヘルビートル	16	21		
エビルハムスター	43	18	仲间をよぶ	
しびれだんびら	25	18		
あばれうしどり	7	17		ちからのたね
とらおとこ	30	50		

◆アッテムト◆
前往アッテムト矿山
在矿山的B3F得到"かやくのツボ"。

发现道具
アッテムトの町【やくそう（衣柜）/皮のぼうし（宿屋衣柜）/せいすい（衣柜）】
B1F【ふしぎなきのみ/ぎんのタロット】
B2F【命のきのみ（墓场）/50G（木桶）】
B3F【かやくのツボ】

出现的敌人（周围）

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
エビルハムスター	43	18		
ベロベロ	28	61	おたけび	
さまようたましい	20	28		
とらおとこ	30	50	おたけび	
ひとつめピエロ	27	52		
パンプドック	36	24	ラリホー	
メタルスコーピオン	59	38		
ドードーとり	50	51		
ベビーサラマンダ	59	58	火の玉	
デビルプラント	40	34		

◆キングレオ城◆

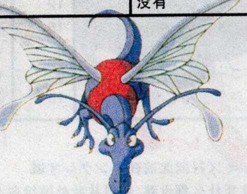
进入大臣的房间里，在他跟前使用“かやくのツボ”。
大臣能够移动之后，进入王室。
在王室中打倒“バルザック”。
※战斗开始之后，一定记得要使用“せいじゃくの玉”才会比较容易获胜。
与“キングレオ”对战，此役必输。
在牢房里得到“じょうせん券”后，前往ハバリア。

发现道具

大臣的房间【200G(衣柜)】
2F【おどりこの服(衣柜)】
牢屋【ちからのたね(罐子)/じょうせん券】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
バルザック	500	0	ギラ、火の玉	没有
キングレオ	?	?		没有



◆ハバリア◆

从此处坐船前往エンドール。
第4章结束

发现道具

船内【ふしぎなきのみ(木桶)】

第五章 導かれしものたち

◆山奥の村◆

从母亲那里得到“弁当”。
在池边与父亲对话。
和母亲对话时选择“はい”。
得到“おおきなふくろ”和“モンスター图鉴”。
引发事件

得到道具

勇者之家【おべんとう(母亲)】
仓库 B1F【やくそう(罐子)】
花田【はねぼうし(中央的地面)】

◆きこりの家◆

只是路过，随便转转就行了。
※千万不要忘记拿道具。
之后南行，去往ブランカ。

发现道具

きこりの家【かわのよろい(罐子里)/やくそう(罐子里)/50G(罐子里)/命のきのみ(墓场里)】

◆ブランカ◆

与村民对话收集情报。
听国王说话。
通过エンドールへの洞窟，前往エンドール。

发现道具

城下町【布の服(衣柜)/20G】
城 1F【ふしぎなきのみ(宝箱)/120G(宝箱)】
宝物库(最后のカギ)【350G/ちいさなメダル/いのりのゆびわ】

◆エンドール◆

与城下町的教会前面的“ミネア”交谈。
ミネア成为同伴后，前往カジノ使“マーニャ”也成为同伴。
去往ブランカ东南的“砂漠の宿屋”
※从这里去レイクナバ，可以拿到不少好道具。

发现道具

防具屋【もろはのけん(宝箱)/ちからのたね(宝箱)】
右下的建筑(武器屋)【ちいさなメダル/もろはのつるぎ/ちからのたね】(※お城を通ってこれる)

城 3F【ピンクのレオタード(宝箱:夜)/あみタイツ(宝箱:夜)/はねぼうし(衣柜:夜)/ちいさなメダル(衣柜:夜)】
レイクナバ【こおりのやいば(武器商店)/くさりがま(武器商店)/ちからのたね(武器商店)】

男主角
我是男
是女由
您决定!
女主角

◆砂漠の宿屋◆

在这里收集情报。
从这里向东行至“里切りの洞窟”。

发现道具

宿屋【おべんとう(罐子)/15G(衣柜)】
宿屋里【やくそう(木桶)】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
リリパット			スカラ	
ひとつめピエロ	27	52	ギラ	
おおめだま	27	40	颜色が変わる	
さそりアーマー	38	44		
サンドマスター	22	27		
おおにわとり	20	9	眠り攻击	
テベロ	15	25	火の玉	
ピクシー	16	20	ピオリム	すばやさのたね

◆里切りの洞窟◆

与ミネア・マーニャ在洞窟内走散。
在 B2F 打倒假冒ミネア・マーニャ的“ベロベロ”。
在 B3F 打倒追赶ミネア・マーニャ的怪物“里切り小僧”和“吸血こうもり”。
在回答ミネア・マーニャ的提问时回答“いいえ”。
ミネア・マーニャ成为同伴，在最深处得到“しんじる心”。

发现道具

B3F【しんじる心】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
ベロベロ	28	61		
きゅうけつコウモリ	11	23		
うらぎりこぞう	450	20	火の玉	没有

◆アネイルの町◆

与村民对话获得情报。
从这里向南去往コナンベリ一の町。

发现道具

武器防具道具屋【50G(罐子)】
民家【すばやさのたね(罐子)】
温泉【ちいさなメダル(衣柜)】
无人宿屋【皮のたて(衣柜)】
墓【ちからのたね】

◆コナンベリ一の町◆

与村民对话获得情报。
整理装备后，向东来到大灯台。

发现道具

宿屋【みなごろしのけん(要有最后のカギ)】
民家【ちいさなメダル(民家旁边的木桶)/たびびとの服(衣柜)】
港【15G(木桶)/ちいさなメダル(木桶)/ちからのたね(木桶)】
港口的船【ちいさなメダル(船室衣柜)/ステテコパンツ(衣柜)】
トルネコ的船【7G(木桶)/せいすい(衣柜)/どくけし草(木桶)】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
プテラノドン	36	50	ギラ	
ドードーどり	50	51		
さまようよろい	35	49	仲间をよぶ	さりかたびら
ホイミスライム	7	11	ホイミ	やくそう
かまいたち	32	34	バギ	クロスボウ
はえおとこ	35	47	マホトーン	

アローインプ	47	16	仲间をよぶ
とらおとこ	30	50	

◆大灯台◆

在 1F 遇到"トルネコ",回答トルネコ的问题时回答"はい"。
在 4F 得到"圣なる种火"。
于最上层的 5F 打倒"ほのおのせんし"和"とうだいタイガー"。
在里面的灯台处使用"圣なる种火"。
トルネコ成为同伴。
从コナンベリー坐船到ミントス。

发现道具

1F【ラックのたね/400G】
2F【ちからのたね/ちいさなメダル】
3F【まほうのせいすい/クロスボウ/まんげつそう】
4F【圣なる种火】
5F【きんのかみかざり】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
ホイミスライム	7	11	ホイミ	やくそう
テベロ	15	25	火の玉	
コドラ	25	39		
とさかへび	18	25	ルカナン	はねぼうし
ひとくいサーベル	3	46	仲间を呼ぶ	
ひとつめピエロ	27	52	ギラ	
さまようよろい	55	48	仲间を呼ぶ	くさりかたびら
メタルスライム	1350	5	メラ	
さまようたましい	20	28		
ひとくいばこ	150	25	ザキ	
プテラノドン	36	50	ギラ	
がいこつけんし	53	54	ルカナン	
トラおとこ	30	50		
ドードーとり	50	51		
デビルプラント	40	34		
ほのおのせんし	110	52	ギラ	
とうだいタイガー	2000	350	おたけび	没有

◆ミントス◆

从村民处得到情报。
到宿屋去与ブライ交谈,回答"はい"即可。
ブライ成为同伴。
离开村子,前往东南方的ソレッタ。

发现道具

中央の广场【たからの地图(只在白天有)】
井户【ちいさなメダル】
町内【ラックのたね(木桶)/まんげつそう(木桶)/ちいさなメダル(罐子)】
宿屋【かしこさのたね(罐子)】
民家【うろこのたて(衣柜)】

◆ソレッタ◆

收集情报后去往西南地パデキアの洞窟

发现道具

城下町【ふしぎなきのみ(木桶)】
城【3G(木桶)】

◆パデキアの洞窟◆

有效地利用滑溜的地板来前进。
在 B3F 得到"パデキアのたね"。
返回ソレッタ,将"パデキアのたね"交给国王,同时得到"パデキアのねっこ"。

发现道具

B1F【すばやさのたね】
B2F【命のきのみ/やすらぎのローブ/800G】
B3F【ひとぐいばこ/パデキアのたね】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
バンプドック	36	24		
ベビーサラマンダー	59	58	火の玉	
マージマタンゴ	45	30	あまい息	
コンジャラー	70	31	仲间をよぶ	
じごくのよろい	77	76		
イエテイ	85	38	おたけび	
ひとくいばこ	150	25	おたけび、ザキ	

◆ミントス◆

返回ミントス,在宿屋里对クリフト使用"パデキアのねっこ"。
アリーナ和クリフト成为同伴。
从ハバリア乘船去往モンバーバラ地方。

想拿箭射我?!没门!

◆コーミズ村◆

在村中收集有关秘密研究所的情报。
向西来到コーミズ西の洞窟。

◆コーミズ西の洞窟◆

调查第 4 章中提到的有"まほうのランプ"的宝箱。
进入隐藏的楼梯,在里面得到"まほうのカギ"。

发现道具

B5F【まほうのカギ/ふしぎなきのみ/ちいさなメダル】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
ブルホーク	49	39		
ベビーサタン	80	75	MP が足りない	
じごくのよろい	77	76		
オックスベア	89	49	大きく息を吸いこむ	
ほのおのせんし	110	52	ギラ	
しりょうのきし	106	46		はがねのつるぎ
ドラゴンパピー	96	50	火の玉	
しりょうつかい	200	54	ザキ	
ベホマスライム	68	43	ベホマ	ふしぎなきのみ
ミステリードール	37	300	ルカナン、メダパニ	
あくまのす	80	10	防御	

◆キングレオ城◆

使用"まほうのカギ"打开门,进入城内。
与ライアン谈话过后进入"王の间"。
打倒"キングレオ"。
※装备"まどろみのけん"后,战斗会变得比较容易。
ライアン成为同伴。
从ハバリア向西北进发,去往海边の村。

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
キングレオ	5100	0	こごえるふぶき、ギラ	はがねのよろい

◆海边の村◆

夜深人静时进入村中,记住唯一一个没有被海水充满的地方。
在白天引水的时候调查夜间所记得那个没有海水的地方。
得到"かわきの石"。
乘船向北到サントハイム城。

发现道具

【かわきの石】
民家【皮のぼうし(衣柜)】
井户【あみタイツ(衣柜)/ちいさなメダル(衣柜)】

◆サントハイム城◆

在サントハイム城内打倒"バルザック"。

发现道具

宝物库【マグマのつえ/あやかしのふえ/ちからのたね】






超攻略道场

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
サイおとこ	126	39		
ベホマスライム	68	43	ベホマ	ふしぎなきのみ
ベンガル	115	62	力をためる	
しりょうつかい	200	54	ザキ	
ミステリードール	37	300	メダパニ、スカラ	
サブナック	125	81		
バルザック	6500	0	ヒャダルコ、こおりつく息	没有

◆サランの町◆

在村中收集情报。
乘船向北来到スタンシアラ。

◆スタンシアラ◆

和国王见面并交谈
跟着"パノン"一起前往"モンバーバラ"。
由パノン先和国王谈话。
从国王处得到"てんくうのかぶと"。
乘船向东来到イルムの村。

发现道具

スタンシアラ城下町【ちいさなメダル（井户附近的罐子）/まほうのせいすい（罐子）/ちいさなメダル(衣柜)】
スタンシアラ城【ちからのたね(罐子)/まほうのせいすい(罐子)/キメラのつばさ(衣柜)/ちいさなメダル(衣柜)/てんくうのかぶと(国王给的)】

◆イルムの村～バトランド城◆

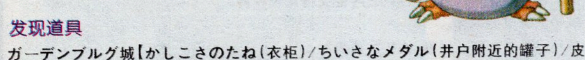
在イルムの村的宿屋中住宿一晚。
前往バトランド城,与国王对话。
从イルム乘船向东来到ガーデンブルグ。

发现道具

イムル・地下牢(最后のカギ)【ちいさなメダル】
バトランド城宝物库【命のきのみ/ちいさなメダル/铁かぶと/750G/ちからのたね/すばやさのたね】

◆ガーデンブルグ城◆

使用"マグマのつえ"破坏ガーデンブルグ城前的岩石。
与躲在ガーデンブルグ城内 1F 的衣柜里的家伙对话。
调查衣柜后会发生事件。
以盗窃罪被判入狱。
去往东南方的洞窟。
※B1F 有アリーナ的装备"ほのおのつめ",一定要拿到。



发现道具

ガーデンブルグ城【かしこさのたね(衣柜)/ちいさなメダル(井户附近的罐子)/皮のドレス(2F 衣柜)/すばやさのたね(2F 衣柜)/ほのおのつめ(B1F)】

◆ガーデンブルグ南东の洞窟◆

在 B3F 和盗贼バコタ谈话。
打倒"とうぞくバコタ"。

发现道具

B1F【ちいさなメダル/ちからのたね/1050G】
B2F【ラックのたね/てつかめん/ドラゴンシールド】
B3F【せいすい/ちいさなメダル/しっぷうのバンダナ】

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
アイスコンドル	104	33	こごえるふぶき	
テラノザース	116	45		
ベレス	132	70	マホカンタ	
ボーンナイト	216	82		
マンルースタ	108	40		キメラのつばさ
グレートオーラス	128	54	2回攻击	
ハンババ	144	76	まんげつ草	
ドラゴニット	180	100	高热ガス	みかわしの服
アークバッファロー	121	72		
とうぞくバコタ	7400	0	ヒャダルコ、スクルト、ちからをためる	すばやさのたね

◆ガーデンブルグ城◆

从王女那里得到"さいごのカギ"。

发现道具

ガーデンブルグ城【さいごのカギ/てんくうのたて(B1F 宝箱)】

◆ちいさなメダルの王样の城◆

从スタンシアラ乘船去往西边的メダル王の城
可在此处使用ちいさなメダル换取贵重的道具。
来到北边的海鸣りのほこら(祠堂)

换金道具

ちいさなメダル×15:ちからのゆびわ
ちいさなメダル×20:まもりのルビー
ちいさなメダル×25:マジカルスカート
ちいさなメダル×30:てんばつの杖
ちいさなメダル×34:メガザルのうでわ
ちいさなメダル×38:きせきのつるぎ
ちいさなメダル×43:しあわせのぼうし
ちいさなメダル×47:ごうけつのうでわ
ちいさなメダル×52:はぐれメタルのたて
ちいさなメダル×60:グリンガムのムチ



◆海鸣りのほこら◆

在 B2F 得到"てんくうのよろい"。
从这里向南行至泷の流れる洞窟

得到道具

B1F【ちいさなメダル/ちいさなメダル】
B2F【ちいさなメダル/てんくうのよろい】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
プレシオドン	135	57		
しにがみ	315	50		
ガオン	290	102	バギマ、ヒャダルコ	
はしりトカゲ	270	81	ベホマラー	
ドラゴンライダー	351	108	高热のガス	
マヒャドフライ	261	151	マヒャド	
カロン				
フェイスボール	225	186	火の玉	

◆泷の流れる洞窟◆

在有水浸泡不能通过的地方使用"かわきの石"。
在 B4F 得到"はぐれメタルのけん"。

发现道具

B1F【ときのすな】
B2F【ちいさなメダル】
B3F【じゃしんのめん/780G】
B4F【はぐれメタルの剑】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
ミニデーモン	193	43	こおりつく息	
バラクーダ	165	69	メラミ	
うずしおキング	180	84	バギ	
フルスネイカー	170	124		
ブラッドソード	180	80		はがねのつるぎ
レイギガース	221	100		
ダゴン	208	98		

◆ロザリーヒル◆

从コナンベリー乘船向东进发,来到北边有河流的地方。
在村中的塔处使用"あやかしのふえ"。
登上隐藏的楼梯,打倒"ピサロナイト"。
在最上层发生与ロザリー对话的事件。
从エンドール乘船南行,去往王家の墓。

发现道具

花田【ふしぎなきのみ(正中)】
塔【ちいさなメダル(B1F 衣柜)】

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
ピサロナイト	6800	0	せいじゃくの玉、仲间をよぶ	せいじゃくの玉

◆王家の墓◆

在 B1F 得到"へんげのつえ"。
※此处はぐれメタル的出现率较高,故比较适合于练级。
返回ミントス,乘船从西南向的小岛出发来到有河流穿过的リバーサイドの村。

发现道具
B1F【へんげのつえ】
B3F【まふうじの杖/ちいさなメダル】

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
はぐれメタル	10050	10	ギラ	
ハンババ	144	76	まんげつ草	
ドラゴニット	180	100	高热のガス	みかわしの服
ブラッドソード	180	80	スカラ、マホトラ	
テラノバット	187	74	おたけび	
ビビンバー	211	88	ベギラマ、マホトラ、2 回攻击	

◆リバーサイド◆

收集情报,前往南方的魔人像。

发现道具
中央之岛【ちいさなメダル(木桶)】
民家【きんのブレスレット(衣柜)】
【まんげつ草(罐子)】
墓场【命のきのみ(只在夜里)】

◆魔人像◆

走到 5F,从左侧的缺口处下落。
从这里走到最上层,启动魔人像。
移动到南侧的デスパレス。

发现道具
B1F【640G】
1F【ちいさなメダル】
2F【すばやさのたね】
4F【ミミック】
魔人像左手【まじんのかなづち】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
ミニデーモン	193	43	こごえるふぶき	
ビビンバー211	88			
ライノソルジャー	245	68	スカラ	
ジャイアントバット	172	84		
アームライオン	224	119		
カロン				
ブリザードマン	286	100	こごえるふぶき	
フェイスボール	225	186		
しにがみ	315	50	まどろみの剑	
はしりトカゲ	270	81	ベホマラー	
ドラゴンライダー	351	108		
マヒャドフライ	261	151	マヒャド	
ミミック	350	48	ザキ、マホトラ	

◆デスパレス◆

在 2F 的会议室使用"へんげのつえ"和全体怪物说话。
出席会议。
前往アッテムト矿山。

发现道具
B1F【ちいさなメダル(厨房的罐子)/いのりのゆびわ(牢房里的罐子)/ほしのかけら(罐子)】
宝物库【ふしぎなきのみ/ちいさなメダル/风神のたて/ミミック】
墓地【メガンテのうでわ】

◆アッテムト矿山~エスターク城◆

在エスターク城打倒"エスターク"。
之后得到"ガスのつぼ"。
前往リバーサイドの村。

得到道具
エスターク城【ちいさなメダル/まほうのせいすい/ちからのたね/すばやさのたね/2480G/ちいさなメダル/ミミック/ガスのつぼ】

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
メダパニバッタ	261	99	メダパニ	においぶくろ
ドラゴンライダー	351	108		
しにがみ	315	50		ゾンビメイル
ガオン	290	102		
ライバーン	393	116		どくばり
スライムベホマズン	384	300	ベホマズン	
ミミック	350	48	ザキ、マホトラ	
アンクルホーン	387	122	おびえる	
ベンガル				
ライノスキング	655	150	マホカンタ、2 回攻击	
エスターク	15000	0	あやしい光、こごえるふぶき、大きく息を吸い入む、いてつく波动	

◆リバーサイド◆

将"ガスのつぼ"交给卖气球的。
次日从卖气球的那里得到气球。
从ミントス乘气球向东行至エルフの里。

◆エルフの里~世界树◆

3 人一组到达世界树
在 5F 使ルーシア成为同伴。
得到"てんくうのつるぎ"。
※在这里调查可得到"せかいじゅのは"。
从ブランカ南面的小岛(世界中心)前往ゴッドサイド

发现道具
2F【しゅくふくのつえ】
4F【せかいじゅのしずく】
5F.【てんくうのつるぎ】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
アンクルホーン	387	122	おびえる	
マヒャドフライ	261	151	マヒャド	うまのふん
メダパニバッタ	261	99	メダパニ	においぶくろ
グリーンドラゴン	405	132	どくの息	
レッドサイクロン	403	128		クロスボウ
じごくのもんばん	585	73	メラミ、マホステ	
スライムベホマズン	384	300	ベホマズン	
オーガー	391	65	痛恨の一击	

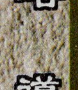
◆ゴッドサイド~角笛のほこら◆

在村子里收集情报。
来到角笛のほこら,得到"バロンのつのぶえ"。
从村子去往南面天空への塔。

发现道具
ゴッドサイド【ちいさなメダル(衣柜)/ちいさなメダル(罐子)】
角笛のほこら【めがみのゆびわ/バロンのつのぶえ】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
ブラックマージ	477	146	せかいじゅの叶、やけつく息、ベギラゴン	
オーガー	391	65	痛恨の一击	
じごくのもんばん	585	73	メラミ、マホステ	
よるのていおう	495	144		





◆天空への塔～天空城◆

天空系列的全部装备都在塔内。
※经常会见到3只メタルキング同时出现，故特别适合练级
在天空城与マスタードラゴン见面。
※去和ルーシア见面之后，"ドラン"便会成为同伴。
从マスタードラゴン那里得到20000点经验值并使"てんくうのつるぎ"的攻击力上升。
从城东侧的云の穴落下。

发现道具
天空への塔外观【まほうのせいすい/ふしぎなボレロ】
天空への塔【せかいじゅのしずく/ちからのたね(木桶)/ドラゴンシールド/ちいさなメダル(罐子)/メガザルのうでわ】
天空城【せかいじゅのしずく/ちいさなメダル(衣柜)】

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
メタルキング	30010	20	ベギラマ	?
トーテムキラー	485	52		
やつざきアニマル	447	92	2回攻击	
よるのていおう	495	144	ふしぎなきり	
ビースト	480	81		
しにがみきぞく	543	139	ベホイミ	
フェアリードラゴン	615	390	メダパニ、ふしぎなおどり、あまい息	
ピットバイパー	563	95	防御	
ライノスキング	65	150	マホカンタ	
フレイムドック				
スモールグール	448	63		
バアラック	573	172	仲间を呼ぶ	いのりのゆびわ

◆异界への洞窟◆

吹动"バロンのつのぶえ"，呼唤出马车。
通过"异界への洞窟"前往"希望のほこら"

发现道具
B1F【ひかりのドレス】
B2F【まじんのよろい/ちいさなメダル】
B3F【ミミック/ほほえみのつえ/命のきのみ/ちからのたね/すばやさのたね/3280G】
B4F【みずのはごろも/ごうけつのうでわ】
B7F【ミラーシールド/いのちのきのみ】

出现的敌人

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
フェアリードラゴン	615	390	メダパニ、ふしぎなおどり、あまい息	
バアラック	573	172	仲间をよぶ	いのりのゆびわ
レッドドラゴン	603	215	高热のガス、バギクロス	ラックのたね
ミミック	350	48	ザキ、マホトラ	
デーモンスピリッツ	684	226	ふしぎなきり、おたけび、仲间をよぶ、ラリホーマ、マホトーン、バギクロス	まふうじの杖
ベルザブル	570	123	样子をみる	
おにこんぼう	1023	137	痛恨の一击	
ビッグスロース	589	99		ほほえみの杖
ブルデビル	670	205	マヒャド、ザオリク	ドラゴンメイル
だいまどう	1232	112	マホステ、イオナズン、メラゾーマ、いてつく波动	
はぐれメタル	10050	10	ギラ	
メタルキング	30010	20	ベギラマ	

◆希望のほこら◆

这里是提供冒险记录以及回复体力的地方。
为了打破4个祠堂的结界而去往各个祠堂。

◆ほこら◆

- 在西北方的祠堂打倒"ヘルバトラー"，破坏结界。
- 在东北方的祠堂打倒"エビルプリースト"和"スモールグール×3"，破坏结界。
- 在西南方的祠堂打倒"ギガデーモン"，破坏结界。
- 在东南方的祠堂打倒"アンドレアル×3"，破坏结界。

发现道具
西南的祠堂【ちいさなメダル(最深处的沼地)】
东北的祠堂【ゾンビメイル】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
てつきゅうまじん	1094	53	痛恨の一击	
ガーディアン	740	169		ドラゴンキラー
マネマネ	582	316	モシャス	
トーテムキラー	485	52		
ヘルバトラー	5500	0	イオナズン、はげしい炎、こごえるふぶき、2回攻击	きせきのつるぎ
エビルプリースト	6300	0	メラミ、バギクロス、イオナズン、マヒャド、いてつく波动	没有
スモールグール	448	63		ゾンビメイル
ギガデーモン	4100	0	2回攻击、防御	こんぼう
アンドレアル	1020	300	仲间をよぶ、高热のガス	ドラゴンシールド

◆デスピサロ城◆



通过デスキャッスル
使用"バロンのつのぶえ"叫出马车。
与"デスピサロ"的最终战。
大结局

发现道具
1F【ちいさなメダル】
2F【けんじゃのいし】
4F【せかいじゅの叶/いかずちのつえ】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	发现道具
どぐうせんし	693	15		
ライバーンロード	786	254		すばやさのたね
スモールグール	448	63		ゾンビメイル
ガーディアン	740	169	こごえるふぶき	ドラゴンキラー
てつきゅうまじん	1094	53	痛恨の一击	
デビルプリンセス	684	226	メラゾーマ	まふうじの杖
デスピサロ	0	0	あまい息、ヒャダルコ、ベギラマ、スクルト、ザキ、めいそう、はげしい炎、高热のガス、つめたくかがやく息、いてつく波动	
デスピサロ最终形态	0	0		

第六章 未完的结局

完成前面5章的剧情之后，接续记录回到"ゴッドサイド"，跳下洞穴即可进入PS版新增的隐藏迷宫。

◆ゴッドサイド◆

去往祭坛の穴（玩过DQ7的玩家应该都还记得那个把7个迷宫混合成为一个的大迷宫吧，本作的做法也有相似之处。出现的各种怪兽都被总和成为7个敌人。）

◆隐しダンジョン◆





洞穴地域
休憩场所
水の地域
なぞの教会
火山地域
モンスターの住处
洞穴地域 Part2
城地域
旅の扉
山岳地域
打倒"エッグラ"和"チキーラ"。
※从第2次开始，按顺序打倒敌人便可得到以下道具。
2回目——まかいのたて
3回目——まかいのつるぎ
4回目——まかいのよろい
5回目——ステテコパンツ
6回目——世界树の叶
7回目——まかいのかぶと
8回目——变态男(G·ピサロ)从画中出来(移民の町有了发展之后呼出)
去往世界树

得到道具

洞穴地域【ちいさなメダル/すばやさのたね/命のゆびわ/ミミック/ちからのゆびわ/せかいじゅのしずく/ちいさなメダル/パンドラボックス/ふしぎなきのみ/1200G】
休憩室【ちいさなメダル(地面)】
水の地域【じゃしんのめん/パンドラボックス/しあわせのくつ】
火山地帯【あくまのツメ/命のきのみ/ちいさなメダル(罐子)/2600G(罐子)】
モンスターたちの住处【やすらぎのローブ(衣柜)/メガザルのうでわ(木桶)/うまのふん(罐子)/ステテコパンツ(衣柜)】
洞穴地域 Part2【まもりのルビー/ちいさなメダル】
城地带【デーモンスピア/てんしのレオタード】
エッグラ、チキーラ战【まかいのたて/まかいのつるぎ/まかいのよろい/ステテコパンツ/せかいじゅの叶/まかいのかぶと】

出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技	得到道具
ブラックハンド	347	50	仲间をよぶ	
ゲリュオン	543	102	バギマ	
デーモンスピリッツ	586	247	ふしぎなきり、おたけび、仲间をよぶ、ラリホーマ、マホトーン、バギクロス	みかわしの服
バアラック	573	172	仲间をよぶ	いのりのゆびわ
ブルデビル	670	205	マヒャド、ザオリク	ドラゴンメイル
ダークアーマー	450	92		はじゃのつるぎ
ミミック	350	48	ザキ、マホトラ	
ゾンビソルジャー	563	72	ルカナン	
じごくの番犬	435	95	はげしく何度も噛み付く	においぶくろ
ガーディアン	740	169	こごえるふぶき	ドラゴンキラー
サンダーサタン	480	95	はげしい稻妻	
ランガー	712	60	マホカンタ、空たかくジャンプ	すばやさたね
にじくじゃく	885	155	ベギラゴン、はげしい炎	ふしぎなきのみ
パンドラボックス	1250	280	あまい息、2回攻击、ザキ	
あんこくつむり	356	83	マホトーン	
キルゲータ	415	77		
ギャオース	640	150		ちからのたね
フロッグキング	740	110		
プレシオドン	135	57		
ライバーンロード	786	254	逃げ出す	すばやさのたね
ヌーデビル	685	121	大きな足で踏みつける、バギマ	じゃしんのめん
デーモンレスラー	680	142	样子をみる、イオラ、ラリホーマ	ごうけつのうでわ
オーガーキング	750	200	こごえるふぶき	まじんのよろい
デビルプリンス	684	226	メラゾーマ	まふうじの杖
ギガントドラゴン	935	130	激しく足踏み、はげしい炎	命のきのみ
ネクロバルサ	525	142	痛恨の一击	やいばのよろい
ランプのまおう	710	117	かまいたち、のしかかる	ステテコパンツ
いどまじん	574	67	おたけび、石つぶて	
プラチナキング	65000	700	マヌーサ、のしかかる	
エッグラ	12000	850	しゃくねつの炎、つめたくかがやく息、メダパニダンス、いてつく波动、スクルト	命のきのみ
チキーラ	9800	560	岩石投げ、正拳突き、ちからをためる、黑い羽をまきちらす(攻击无效化)、ばくれつけん、まわしげり	

◆世界树◆
在最上层得到盛开的"せかいじゅの花"。
去ロザリーヒル

◆ロザリーヒル◆
在ロザリーの墓前使用"せかいじゅの花"
"ロザリー"成为同伴。
"ドラン"离开了队伍。

◆デスピサロ城◆
与デスピサロ见面并谈话。
魔族の王"ピサロ"成为同伴

◆デスパレス◆
打倒"エビルプリースト"。
再次欣赏结局





出现的敌人(周围)

敌名	经验值	GOLD	使用技
エビルプリースト	0	0	はげしい炎、しゃくねつの炎、つめたくかがやく息、メラゾーマ、とがったツメで○○を地面に叩きつける、大きなキバで啮み碎く、巨大な足で踏みつける、いてつく波动、あやしい光、マダンテ、魔力回复

全部63枚小金币入手场所及方法

序号	入手场所	备注
1	テンペの村	井户里的地面(在第2中取得)
2	ボンモール	ボンモール城・地下牢的罐子里(最后のカギ)
3	ブランカ	ブランカ城・宝物库(最后のカギ)
4	エンドール	エンドール城:王女房间的衣柜(夜间)
5	エンドール	城下町:右下角建筑内的宝箱
6	アネイル	温泉内的衣柜中
7	コナンベリ	民家旁边的木桶中
8	コナンベリ	港口的木桶中
9	コナンベリ	港口泊船的船室衣柜中
10	大灯台	2F 宝箱
11	ハバリア北的孤岛	老人家中的罐子里
12	ミントス	井户里的地面
13	ミントス	村中放置的罐子中
14	ミントス东の旅の扉	回转小路深处的地面
15	コーミズ西の洞窟	B5F 地下研究室
16	海边の村	井户里的衣柜中
17	ハバリア	地下牢的罐子
18	ハバリア	地下牢的罐子
19	スタンシアラ	城下町中井户附近的罐子里
20	スタンシアラ	民家的衣柜里
21	スタンシアラ	城内的衣柜里
22	イムルの村	地下牢的罐子里(最后のカギ)
23	バトランド	宝物库(魔法のカギ)
24	ガーデンブルグ	井户附近的罐子里
25	ガーデンブルグ	东南の洞窟　B1F 宝箱
26	ガーデンブルグ	B3F 宝箱
27	海鸣りのほこら	B1F 宝箱
28	海鸣りのほこら	B1F 宝箱
29	海鸣りのほこら	B2F 宝箱
30	泷の流れる洞窟	B2 宝箱
31	ロザリーヒル	塔内 B1F 的衣柜里
32	王家の墓	B3F 宝箱
33	リバーサイド	中央之岛的木桶里
34	リバーサイド	民家的罐子
35	魔人像	1F 宝箱
36	デスパレス	B1F 厨房的罐子中
37	デスパレス	宝物库的宝箱里
38	エスターク城	2F 宝箱
39	エスターク城	2F 宝箱
40	ゴッドサイド	民家的衣柜里
41	ゴッドサイド	罐子里
42	移民の町	木桶中(ホフマン家旁边)【初期阶段】
43	移民の町	木桶中(店旁)
44	移民の町	民家的罐子里
45	移民の町	民家的衣柜里
46	移民の町	店内木桶中(店内宝箱中是くさりかたびら时)
47	移民の町	店内木桶中(店内宝箱中是はがねのつるぎ时)
48	移民の町	店内木桶中(店内宝箱中是ミラーシールド时)
49	移民の町	エルフ建筑物的罐子里
50	移民の町	B2F 的木桶里
51	移民の町	B3F 沼地
52	移民の町	B3F 厨房的罐子里
53	天空への塔	罐子里
54	天空への塔	移民の町十字架中心
55	天空の城	衣柜里
56	天空の城	フロアの泉附近
57	异界への洞窟	B2F 宝箱中
58	デスピサロ城	1F 宝箱中
59	隐しダンジョン	乘木排去的地方的宝箱
60	隐しダンジョン	最初的洞穴地带的宝箱
61	隐しダンジョン	最初的休憩室里,树下的地面
62	隐しダンジョン	火山地带的罐子中
63	隐しダンジョン	第2次洞穴地带的宝箱中

又把我搁在最后……

猎头者 HEAD HUNTER

——最速 ENDING 攻略

机种:DC　类型:AVG　厂商:AMUZE　媒体:GD－ROM

TRAINNING MISSION

1. 用3D摇杆控制主人公走到门前并按A开门进入下一训练
2. 按住R举枪，再按A开枪击毙敌人后开门进入下一训练
3. 举枪时按左或者右的话就会绕着目标走
4. 有多个目标在时点击X可以迅速交换目标
5. 在墙边走时按Y可以紧靠着墙移动，此时再按Y的话就取消这种状态
6. 按L蹲下，按B翻滚．用这两招躲过敌人走到拐角的目的地

ESCAPE

杀光敌人后脱出，切记要用箱子做掩护，否则很难撑到最后

STERN MANSION

分别调查柜台前的两份文件、壁炉、桌面上的两本书、柜台对面墙上的画后，柜台后面的女人会给你钥匙，用钥匙开门进入车库

FORTUNE HILL

在车库前的山路上练车，保持高速行驶的话会得到一定的点数，赚足250点以后即可出山

NORTH DISTRICT

要到达目的地的话得从对面的街开下去，将车停在红色的范围内后按A进入训练室

LEILA OFFICE

在里面房间的椅子前按A进入C级训练

C1. 在限时内骑车通过所有的CHECK POINT后回到指定地点

C2. 躲过守卫后到达指定地点（闪光处），被发现的话就算输

C3. 限时内杀死四个敌人后走到指定地点

C4. 限时内杀光两个区内的所有敌人

全部过关后在LEILA OFFICE里写着C的柜子处调查得到手枪和其它一些道具

NORTH DISTRICT

出现两个目的地，先到WOLF PACK GAS STATION

WOLF PACK GAS STATION出现的道具

药箱:红色，回复一定体力，最高持有数为1

肾上腺素(ADRENERING):小瓶的药，使用后血槽上方出现蓝色的槽，随时间慢慢降低，此时被敌人打到的话扣蓝色的槽而不扣血槽．最高持有数为2

WOLF PACK GAS STATION出现的武器

手枪:一次装弹10发

消音手枪:只有4发子弹

钱币:扔出后可以吸引敌人注意力，无限多

手雷:最高持有数为5

·杀光所有敌人

·去便利店后的车库，按一下柱子上的按钮

·在练枪处摆可乐罐旁边的箱子出取得电池

·将电池装在车库里的墙上，再按墙上的按钮升起发动机，下去调查得到硬币，然后是发动机

·在地图左边关着的库房门前将硬币投入那里的投币机，打开库门，出来消灭外面的敌人

·从库房走到便利店旁的小房间，在桌上得到钥匙

·回到车库用钥匙打开锁着的柜子取得电线去取得钥匙的小房间处将电线装上

·回到车库，再按柱子上的按钮，降下车子，在车上得到灭火器

·灭掉练枪处车子上的火，打开车门得到铁钩

·用铁钩打开被木板封住的门，调查里面的死尸后得到卡片(AMCO KEYCARD)

然后骑车去另一个目的地:WOLF PACKING F1

WOLF PACKING F1

WOLF PACKING F1的感应炸弹：敌人走进的话会自动爆炸，最高持有数为3

·刷卡进左边的门，消灭里面的敌人，后调查桌子得到钥匙

·出来用钥匙打开外面被锁锁住的电闸，接通电梯电源

·血不够的话可以去二楼拿一个药箱

·三楼处先偷听对话，然后去桌上有血的房间处拿到文件和感应炸弹

·出房间后遇见敌人，消灭后从敌人出来的门处进入

·杀光敌人

·地图右上角的房间处把箱子搬拉到房间中间的架子前，站到箱子上取得钥匙

·用钥匙打开锁着的柜子得到半块徽章，徽章背后有密码

·在某房间里拉出箱子后调查墙上的画，得知密码1993

·在偷听到对话的屋子前输入密码1993，进入后进行BOSS战

·仔细搜索房间得到一块圆板，然后按桌子上的按钮开门

·回到2楼，将圆板放进机器后输入密码后取得刻好的金币（按右图说明）

·将刻好的金币放在BOSS战的房间里的门旁密码锁处，旋转后打开门上楼顶

·楼顶的BOSS战，注意他的行走路线，用感应炸弹炸他或者扔手雷，对手HP不多时就会缩在墙角开枪，此时可冲出去扔手雷，消灭BOSS后下楼完成任务

NORTH DISTRICT

骑车将点数加到500后再去LEILA OFFICE

LEILA OFFICE

这回要完成B级的训练(感觉比C级的简单)

B1. 骑车在指定时间内通过CHECK POINT后回到指定地点

B2. 躲过守卫的实现后到达指定地点 提示——钱币

B3. 限时内杀死5个守卫后到达指定地点

B4. 限时内杀光所有敌人

完成训练后在LEILA OFFICE里写着B的柜子出调查取得枪和道具

训练完出来骑车到FORTUNE HILL，回到STEAN MANSION的大厅，发现ANGELA被抓走了

出来后从FORTUNE HILL的另一头出去到达SOUTH DISTRICT

SOUTH DISTRICT

SEWERS

·由于此处的两个敌人会一起转身，可以趁他们转身的时候一一暗杀

·爬上地图右边的梯子到达PALMERA MALL B2

PALMERA MALL B2

·敌人的位置很不好应付，建议逐步消灭

·从尽头的拐角处走到B1

PALMERA MALL B1

·触动车子的报警器引来敌人

·打开尽头的门，潜入PALMERA MALL

PALMERA MALL

·上楼到F1

PALMERA MALL F1

·从中间房间的排气窗爬进去，跑到尽头看见隐藏房间里的敌人

·去房间里把他暗杀掉，在桌子上取得SECURITY CONTROL CARD和一份文件，桌子上的按钮暂时还不能按

·房间外出现两个敌人

·下楼走刚才没走的门

PRAMERA MALL B1

·杀光敌人后拉开地图左上方的箱子，从下面的下水道口爬下去

SEWERS

·将SECURITY CONTROL CARD装在墙上的装置里，爬上刚才下来的那个楼梯

PALMERA MALL B1

·出去上楼到PALMERA MALL F1

PALMERA MALL F1

·消灭出现的两个敌人

·按桌子上的按钮后打开写着STAFF ONLY的门进去

PALMERA MALL F1

·上来有三个敌人

·走到地图右上角的电梯处，拉出里面的柜子后乘电梯到2F

PALMERA MALL F2

·这里的敌人依然站位很不好

·调查尽头的门，之后按动开关，救出ANGELA

·之后发生爆炸，ANGELA又被抓走了

PALMERA MALL

·发生爆炸后楼梯被堵死

PALMERA MALL F2

·中间的门可以通往超市的2楼

PALMERA MALL F1

·超市里充满烟雾，有几个守卫，进入守卫通过的门，其实就是下了电梯左边的

PALMERA MALL F1

·出门下楼到PALMERA MALL，进去后从下水道口爬下去

SEWERS

·原来被锁住的铁丝网门被打开

SEWERS

·爬上尽头处的楼梯

MILLENNIUM BANK

·消灭这里的三个杂兵后按动桌上的开关打开暗门

·进入暗门后调查里面的玻璃门进入BOSS战，具体方法——看到蜘蛛爬出来后先开一枪，然后走到蜘蛛后面按A，瞄准玻璃门后的BOSS后再按A，如此往复便可轻松结束

·BOSS倒在一旁，对他使用道具TRUTH SERUM

·在电脑前照着提示输入密码即可








SOUTH DISTRICT

骑车将点数加到 800 点以后回到 NORTH DISTRICT 的 LEILAOFFICE 接受 A 级训练

NORTH DISTRICT

LEILA OFFICE

A1. 在限定时间内骑车通过 CHECK POINT

A2. 限时内暗杀所有守卫，并到达指定地点，建议用钱币吸引敌人

A3. 利用地形杀死所有敌人

A4. 综合版面，综合难度就是没难度

出来后去写着 A 的柜子前取得机枪和 CODE BREAKER

NORTH DISTRICT

骑车到 WOLFPACK HQ F1

WOLFPACK HQ F1

· 外面有守卫

· 用 CODE BREAKER 打开门，拉下里面的开关降下梯子

· 爬上梯子到达 WOLFPACK HQ F4

WOLFPACK HQ F4

· 守卫人数 2

· 开门进入 WOLFPACK HQ F3，守卫人数 3

· 乘坐电梯到达 WOLFPACK HQ F2

WOLFPACK HQ F2

· 把箱子拉到地图左下角的房间里，站上去打开电源开关

· 打开电梯左边的门到达另一个房间，按动梯子旁的开关放下梯子，下去后趁守卫没发现时走进电梯到三楼

WOLFPACK HQ F3

· 来到当初 BOSS 战的房间内，使用 CODE BREAKER 打开锁住的那扇门，在里面房间的桌上得到两份文件和 LOCK PICK

NORTH DISTRICT

· 骑车赶到指定地点

SEWERS

· 走到黄点处按顺序输入密码解开引爆器

· 解开密码后爬上梯子去下一个目的地

SOUTH IDSTRICT

· 在这里有两处需要解除引爆器

然后回到 NORTH DISTRICT，这里又有三处引爆器要解除，最后一处是在 LEILA 训练室的入口附近

AQUADOME

BOSS 战，一边对付杂兵一边应付 BOSS 的追击，踩在地上圆点处再将 BOSS 引来便可使他遭受雷击

DOCKS

· 主角换成 ANGELA，刚开始的地方有两个敌人，消灭以后在敌人守卫的地方找到机关，打开门后进去

· 这里有三个敌人，过桥以后来到基地外面

· 进入地图左上角 12 号仓库旁边的门，在桌上找到 LOADING KEYCARD，出来以后走地图左上方的铁丝网门

· 走到尽头的铁丝网门处用 LOADING KEYCARD 开门，混到船上去

QUEEN OF HEARTS F1

· 躲过守卫走进舱门，走安全出口

STAIRS

QUEEN OF HEARTS F2

· 在地图下方的房间里找到 BATA CHEMICAL 和 DICTAPHONE，地图右上角还有个调药间，最后到三楼

QUEEN OF HEARTS F3

· 地图左上角的房间里可以找到 ALPHA CHENICAL

· 从地图中间靠左一点的安全出口下去到 QUEEN OF HEARTS F2

QUEEN OF HEARTS F2

· 在门后看见被关住的男主人公，将 LOCK PICK 交给 ANGELA

· 回到安全出口上到 QUEEN OF HEARTS F4

QUEEN OF HEARTS F4

· 干掉门后的两个守卫后按动中央桌子下的按扭，出现一个暗门

· 用 LOCK PICK 打开暗门，在里面找到 GAMMA CHEMICAL 和 MASTER DISK

回到 QUEEN OF HEARTS F2

· 将三瓶药放在调药间的机器上后将药品颜色调到和所给出的一样后得到 EXPLOSIVE

· 在关押男主人公房间旁边的那个房间墙壁处使用 EXPLOSIVE 救出男主人公

· 主人公换回男主人公，走安全出口下到 QUEEN OF HEARTS F1

QUEEN OF HEARTS F1

· 打开刚才不能打开的路口爬下去

QUEEN OF HEARTS B1

· 注意大量的敌人

· 爬上梯子，在地图右下角找到操纵器吊开箱子后爬下楼梯

· 在地图下访的房间内找到一开关，按动后调查出现的尸体得到 CAPTAIN'S ID CARD

· 爬上楼梯，在左上角的机器那边使用 CAPTAIN'S ID CARD 和 DICTAPHONE 打开旁边写着 BIO STORAGE 的门

QUEEN OF HEARTS

· 在中间房间里和里面的人对话得到 SHIP KEYCARD

QUEEN OF HEARTS B1

· 使用 CAPTAIN'S ID CARD 打开右下角原先打不开的门，进去后上楼，在楼上坐电梯上到甲板上

QUEEN OF HEARTS

· BOSS 战，先铲除 BOSS 身边的四盏灯，之后再拉远距离，规律是躲过三个手雷后反击

FORTUNE HILL

将骑车点数加到 1300 点以后去 NORTH DISTRICT

NORTH DISTRICT

LEILA OFFICE

AAA1. 骑车通过所有 CHECK POINT

AAA2. 暗杀所有守卫

AAA3. 限时内杀死 10 个守卫

AAA4. 利用所学的技能杀死三个地区内的所有敌人

打开 LEILA 写着 AAA 的箱子得到 MISSILE LAUNCHER(火箭发射器)、GOGGLES(夜视仪)和防弹背心

NORTH DISTRICT

· 目的地是 BIOTECH LABS

BIOTECH LABS

· 骑车从地图左方的路口下去找到一下水道口，爬下去

SEWERS

· 和对手决斗，依次输入左、右、L、A 便可取胜

BIOTECH LABS F1

· 杀死楼外的两个守卫进入大楼

BIOTECH LABS

· 上到二楼解决里面的三个守卫后在柜子上找到 RECEPTION KEY

· 回到一楼，在地图右下角的电梯前按一个感应炸弹后用 RECEPTION KEY 打开左下角的门，按动桌上按钮触动警报引出电梯里的人，干掉他们后坐上电梯

BIOTECH LABS B1

· 装上 GOBBLES，躲过通道中的激光，在左边屋子里关掉安全系统

· 走地图中央靠左的门到达 BIOTECH LABS

BIOTECH LABS

· 走通道右边的门

BIOTECH LABS B1

· 分别在壁画的鸟嘴和壁炉上各招到一把钥匙

· 按动书架上的按钮打开暗门

· 从暗门右边的楼梯下去，在箱子上找到钥匙

· 将三把钥匙插在暗门后通道尽头的门前

BIOTECH LABS B2

· 操纵的人物换成 ANGELA，出门到地图下方的房间里找到 SALINE

· 在地图左边通道尽头的房间里找到感应炸弹，将炸弹装在通道中央的控制系统处再开枪引爆炸弹，进通道正上方的门到达 BIOTECH LABS

BIOTECH LABS

· 得知男主人公染上了病毒

· 回到书架后有暗门的那个房间，调查桌上的装置后看到女神象坐胸上的标志

· 在画着眼睛的画处调查，输入刚才看到的标志后得到 EVE KEY

· 将 EVE KEY 装在暗门楼下的机关处，打开电梯后进去

BIOTECH LABS B3

· 进入一大房间进行 BOSS 战

· BOSS 战时先打开房间右上和右下方的装置供气，然后等对手走到输气管前时将输气管打破，利用毒气攻击他，击败后取得 ADAM DNA

· 沿原路返回到拿 SALINE 的那个房间（B2 地图最下方的房间）里，在里面的仪器前按 A 得到 BIOODY MARY VACCINE

· 回去对男主人公使用 BIOODY MARY VACCINE

· 男主人公的病毒被解开了，但同时博士给 ADAM 注射了药物，亚当变得更强大了

· 主人公来到 DR. XXX 的办公室里那个有 3 个蛇的门前

· 进入后带上夜视眼睛，可以看到地中心的密码，这个密码就是开办公室墙上右边那副画的密码

· 记下密码后，在那副画后面的密码盘上输入密码，会得到半块金属牌

· 出了办公室，来到走廊右边那扇有光栅的门左侧，把金属牌镶到相应位置，门上的光栅会打开

· 进门，乘坐电梯来到地下室，左边全是光栅阻拦，不能通过，去右面的冰库

· 在冰库的角落里可以开启运输设备，随着货物的通过，刚才有光栅的门可以自动打开

· 主人公可以随货物一起来到地下生物试验室

· 主人公来到试验室，在中央电脑前操作后和女主人公联系，准备一起逃出研究所

· 返回到试验室的地下一层，发生剧情，最终 BOSS 出现

· 经过苦战，终于打到了 ADAM，但普通武器并不能完全消灭 ADAM，男主人公得到提示用 ADAM 掉落的武器解决 ADAM

· 用机枪可以暂时阻止亚当的行动，主人公要趁这个时候去捡最终武器

文/HUNTER

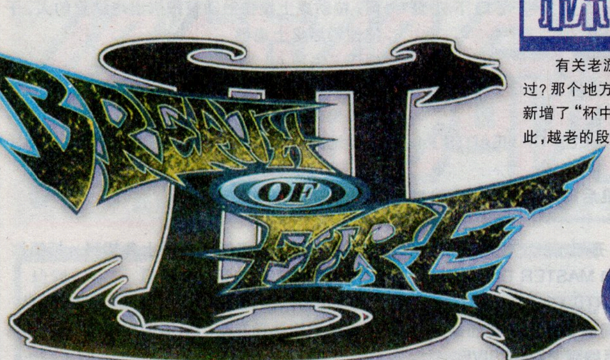


超攻略道场

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

杯中酒

有关老游戏的话题曾做过不少，可还是有很多的玩家来信来电问 CLOUD，这个地方怎么过？那个地方有什么宝物？BOSS 如何打……各式各样的问题堆积如山。这次《电电》全新改版，新增了“杯中酒”这个栏目，“朝花夕拾杯中酒”，愈是陈酿，其味愈浓愈醇愈香……游戏也是如此，越老的段子现在看起来亦别有风味。欲斟一杯与你分享，集中篇幅讲述某知名老游戏的攻略要点和难点，相信可以满足你的各种要求。本栏目由 CLOUD 全权负责，以后各期杂志均会为大家奉献一篇“精品”，敬请查收。新年的第一期，我打算接续去年 12 月号上龙战士的探讨，趁热打铁再来一份《龙战士 3》的攻略，希望可以帮助大家顺利过关和丰富收藏。





机种:PS　厂商:CAPCOM　类型:RPG　发售日:1997 年 9 月 11 日

历代主人公的名字都叫作“龙(リュウ)”，本作亦不例外。由于之前龙的幼年时期相当简单，所以本文的叙述重点将忽略这一时期，直接从龙的青年时期开始。

重要地点 1　ダウナ矿山

许多年后的ダウナ矿山，嘉朗德(ガランド)被委托来到此处察看是否还有龙族出现，在矿坑的最下部，嘉朗德再次遇到了幼龙，幼龙打不过他，变成了人的样子，这便是长大后的主角——龙。而嘉朗德在这许多年中一直在寻找他的下落，想不到竟在这里遇到了他。嘉朗德问龙是否还在记恨他，龙回答：“……”。于是嘉朗德成为同伴，把装备交给龙，自己先到外面等他。此处的敌人不强，故二人可轻松应付。在离开矿山的途中，可以先乘电梯到地下一层，在地下一层先拿到宝箱中的宝物再乘电梯到地下二层。在地下二层有间屋子中有记录点，利用轨道上的矿车可把堵住出口的巨石撞碎，注意一定要让嘉朗德在队伍前面，再利用控制杆改变轨道的方向。出洞后，嘉朗德于 400 年前所杀恶龙的怨灵变为尸龙向二人攻击，在作战中一定要小心它的全体混乱攻击。因为其属性为暗，弱点是火，所以最好用嘉朗德的火属性魔法来攻击，战胜它后可得到一枚变身水晶(ダークとフュージョンのジーン)。充分利用矿车和轨道还可以获得宝剑“フェザーソード”，该剑重量仅为 1，很容易使出必杀技，因此一定要得到。

重要地点 2　暗之市～オウガー街道

二人在郊外扎营休息后便来到暗之市。在此地打听有关“奥伽(オウガー)街道”出现怪物的事，还可顺便进行道具的补充及装备的调整。之后向奥伽街道进发，此处地形并不复杂，敌人较容易对付。行至通往ウルオール地区的出口时，二人受到了怪物“トラ”的袭击。由于トラ的速度快、攻击力高，故应注意 HP 的回复。运气好的话可以打倒トラ，至不济也可耗到它逃跑。后面路上的敌人都很强，若在此役中受伤，应返回暗之市休息。通过街道后即可前往リヴェットト山。

重要地点 3　リヴェット山～マクニール村

山上的路十分易走，只需小心一处陷阱即可。山中有一种名为“グミダイン”的敌人十分难缠，还有附近的很多怪物都很强，所以不小心遇到的话最好赶快逃跑，如有机会将其打倒就千万不要错过，经验值可是异常地丰富。越过此山继续向前走，在路口遇上温迪亚(ウィンディア)城的士兵阻拦，只能取道附近的マクニール村。按照嘉朗德的指示，二人来到村里的宿屋，并接受了大妈的委托，消灭村北“シーダの森”里的トラ。

重要地点 4　シーダの森～マクニール村

这里便是龙与雷(レイ)和遯波(ティーポ)初会的地方，由于物是人非使龙感叹世事无常，龙一个人来到了雷的家中，但出人意料的是竟在此遇到了阔别多年的雷。二人见面后既喜且悲，喜的是二人还能再次见面，悲的是失踪的迪波至今还没有任何消息。雷离开后，龙返回山下找到嘉朗德，二人返回マクニール村，在村口，雷袭击了ズルスル，二人得知应该去マクニール宅。在前往的途中遇到了一些士兵，原来他们捉到了マクニール，而从后方上来的竟然是旧友——公主妮娜(ニーナ)。分别多年的同伴当然有许多事情相谈，妮娜也在谈话中知道了一些有关龙的事情，最后妮娜加入了队伍。

重要地点 5　暗之市～北之关所

三人返回暗之都市，但却发现这回已经尸横遍野，据称可能是雷干的。来到北面的关所，在最里面的房间里，雷首先追上了暗之组织的首领米库巴(ミクバ)，这时龙一行人及时赶到。米库巴突然变身成一只巨大的怪物给了雷重重的一击，令他倒地不起，龙当然不能袖手旁观。由于这次雷依是强制出阵，所以在人员上要好好安排。米库巴的防御力及攻击力均十分强大，它的大防御更是可以抵挡一切攻击。首先要把雷复活，但其 HP 如超过一定数值便会自动变身成虎王且不受控制，所以要再次让敌人将其打死，然后再使他复活便不会变成虎王，可由玩家控制了。经过一番苦战终于将米库巴击败，战斗结束后雷依正式归队。

重要地点 6　バイオプラント

众人来到东面的关所处，本来要去有天使之塔的ウルカン地区，但由于国王颁发了新的通行证，暂时还不能通过，于是便先去实验工场(バイオプラント)。来到实验工场后利用输送机到中央处，见到许多年不见的同伴毛毛(モモ)。毛毛与众人一同来到宿屋，在宿屋中妮娜把整个过程告诉了毛毛，但毛毛除了科学研究，对其他的事一窍不通。毛毛说工场的博士不知什么原因失踪了，工场也因此发生了爆炸而不能再继续工作，看来关键是找到博士的下落。当众人问毛毛为何会在工场出现时，毛毛说自从天使之塔一役后便失去了贝克罗斯(ベコロス)的消息，为调查贝克罗斯的去向才来到这里。毛毛带领众人来到东南方的“贤树の森”见到了贝克罗斯，它好像正在和贤树说着什么，之后它便重新归队。

重要地点 7 ウィンディア城下町～ミニプラント

再次回到实验工场，这时要注意将队伍组合成龙、毛毛和贝克罗斯。在实验工场中工人说实验室中有一股十分怪异的气体，并希望龙可以利用石头将温室屋顶的玻璃打破，将气体放出。在这里必须利用贝克罗斯的特技，首先按加速跑，然后在画有“×”的地方把石头踢下去，如此便可以将两处温室的天窗击碎。之后三人来到一间房屋内，利用毛毛的特技将壁炉门击破，便可进入秘密通道。工场中有些门必须要细心寻找密码才能打开。途中可取得水晶“パワーのジーン”，众人来到压力房内要同巨大的变异体作战，战胜后可以找到一本书，调查后便可得知打开四号门的方法，众人回到电脑屋，在四号电脑前输入密码，顺序为(1－3－2－5－4)。通过四号门可见到博士，博士正打算利用矿石与贤树的精华输入已死去母亲的身体，也正是因为这样才令工场出现了问题。毛毛上前质问博士并劝他停止这种危险的实验，但博士非但不停劝告，而且还喝了一瓶液体使自己变成了一个怪物“キノコルケ”，同众人打了起来。怪物并不强，龙变身成“ウォリアドラゴン”所以战斗很快就结束了。记得离开这里之前要把控制杆关掉(选“スイッチを切る”)。

重要地点 8　ウィンディア城～天使之城

由妮娜领队同守门的卫兵对话便可进入王宫，妮娜将打倒暗之组织与解决实验工场的事告诉国王，国王十分很高兴，要雷先参观一下王宫，在厨房遇上了哈妮。之后国王将新的通行证交给了雷，众人因为拿到了通行证很顺利便可通过关所。经过ズブロ火山来到了天使之塔。此处必须要以嘉朗德领队，在塔顶嘉朗德向天膜拜，但天空出现的并不是神，而是那个被封印在天使之塔中的那名神秘女子，这名女子便是“龙战士 I”中的大魔导师蒂丝(ディス)。蒂丝说要想见到神必须要将她身上的封印解开，而解开封印则必须去见名叫盖斯特的一个ガーディアン……嘉朗德说盖斯特与他一样是受命灭绝龙族的人，但他却并不太清楚盖斯特的事，所以必须去向ウルカン・タパ村的长老打探有关盖斯特的情报。

重要地点 9　タイド・パレス～クリフ

众人来到ウルガン・タパ村，由嘉朗德带队找到长老。长老向说盖斯特在西方海边的一个渔村内，于是众一同向西面的海边进发。首先要经过タイド・パレス，在这里需要利用潮水周期性的起落来通过，另外别忘记找到此地的一块变身水晶(グロースのジーン)，当遇到在木伐时要利用龙的特技将绳索切断即可。通过タイド・パレス后，在クリフ最深处的洞中找到了盖斯特。盖斯特要求与龙作一场比试，龙答应了他的请求。在开战之前先到外面将事情告诉嘉朗德，回答：“真实を知らねばならない”即可。然后与盖斯特对话，回答：“神に会い真实知る”。他让龙站在两支火把中央，而自己变身为一支巨大的怪物与龙决斗。他的弱点是冰属性，但两方的火把会不断回复其体力，所以要先把两支火把干掉，然后再变身成冰龙便可战胜盖斯特。盖斯特将封印解开后自己变成了一堆土灰，在盖斯特的遗体处调查可得到嘉朗德可以使用的强力武器。

重要地点 10　天使之塔～ズブロ火山

众人再次回到天使之塔，来到塔边的地下封印，解开蒂丝的封印，蒂丝告诉大家：“要想知道与神见面的方法，请到ズブロ火山的神殿里来找我。”龙一行人依言来到火山那个原来没有任何反应的神殿中，由龙带队调查进入石门，在神殿内部见到了变成蛇人的大魔导师蒂丝。在此回答蒂丝的提问时选“今の姿の方がいい”。在此地蒂丝告诉二人，要想解开龙族被灭之迷，一定要去北方一处神秘的所在才行，而那个地方很可能便是神的领域。蒂丝还相信只要找到神就可以将所有的迷解开，但以后的事就只有靠龙自己了，于是龙与嘉朗德到外面决定找船出海。

重要地点 11　ドック～机械浜

先去疆库(ジャンク)村，在村中找到贝伊特(ベイト)便可通过原来被守卫挡住的村口。出村后随贝伊特来到海边的多库(ドック)，到了海边可在码头找到他，可是他说要修船，所需的零件不足，暂时没有办法让船起航。于是由毛毛领队上前协助他，贝伊特带领毛毛进入船内调查，经毛毛检查了机械也得到同样的结论——零件不足，而所需的零件必须去“机械浜”才能找到。毛毛画了一张所需零件的图纸，要求龙按图纸把所有的零件全部收集到。一行人返回疆库村找到“机械浜”的首领，在得到此人的同意后便可来到“机械浜”。所需的零件要到破船里才能找到，让嘉朗德带队与海边猴子旁边的人谈话，他提出与他一起把海上的物品拉上岸的请求，答应后他会教你控制的方法，方法是不断地按○键，但是必须注意距离不能相差二米以上，否则会失败。猴子举起红旗时按○键，举起白旗时停止按○，直到将海内的物件拉上岸为止。但是把东西拉上来时发现并不是要找的东西，而是一条怪鱼(アングラ)，而战斗也随即开始，战胜它后便可进入破船。进入左下方的破船里找零件，由于几乎在每个角落都有可能找到，所以要不断地切换视点。其零件(パーツ)分别是 A 到 H 的形状，而零件的总数则为 A×2、C×3、D×2、E×1、F×2、G×2、H×2。有些零件要在海滩上才能找到，把零件全部找齐即可返回码头找毛毛把船修好，贝伊特也为了表达感谢之情而让手下充当龙的舵手，但是大副却硬要做舵手，众人没办法只好随他。

重要地点 12　パーチ～孤岛

在航行中龙说想到外海去，但由于船太小不能开进外海，这时大副说，要想到外海就必须找到“传说の船乘り”。而寻找这个人十分不容易，首先要到帕齐(パーチ)村找村长，发现村长由于想吃“シース”而不回答任何问题，必须为村长找到四种原料才行，分别是：シオタ鱼、スーの水、スビ草、シセーリイの实。而有关这四种东西必须返回美卡斯峡，在此地的一间小屋中有人会告诉你这四样东西的所在地，注意在取スーの水的时候必须由嘉朗德带队才行，打水时必须掌握好时机，不然很容易失败，还有一点是在寻找每种物品时尽可能多拿。待拿到全部材料后返回那间小屋得到料理的方法就可回到帕齐，找到村长后为其料理，方法是先用シオタ鱼与シヤーリィの实进行にぎる(混合)，再加入サビ草×4 和スーの水×2，最后再加入シセーリィの实×8。待做好料理后让村长吃下，由于美味可口使得村长十分高兴，于是他便告诉众人“传说の船乘り”的所在地，同时拿出一本“海流の书”。并且说海流太急，需要利用“海流の书”才能找到那位“传说の船乘り”。当众人乘船驶入海中那个“？”地带时，由于有了“海流の书”而出现一张地图，地图中红色的地方便是“传说の船乘り”的所在地。在这里行动一定要迅速，因为有时间限制。到达目的地后龙便询问有关外海的事，但是那个人并没有回答。突然“黑船”出现，那个人说如能得到“黑船”或许可以到外海。于是，众人便决定夺取黑船，在内海中要用□键加速去撞击“黑船”的尾部即可登上“黑船”。

重要地点 13　黑船～コンビナート

登上“黑船”之前必须让毛毛在队伍中，只有毛毛才能打开黑船内的机械。船的内部有如一个巨大的迷宫，提醒大家一定要得到 I.D 卡，所有问题都可迎刃而解。到达控制室时让毛

选择不同的授业恩师：在地图上行走时会遇到一些有“？”标志的地方，这些地方大都是老师的所在地。可以根据自己的爱好选择不同的授业老师，每升一级都可以回去找老师学得一些不同的技巧，但因每位老师的能力都不相同，所以在自己的同伴升级时所成长的能力也不一样，如何把握成长的效率，请自己琢磨，老师的详细资料如下表。

姓名	拜师条件	场所	学得特技
メイガス	交出身上所有的钱即可成为弟子(一文不名也可以)	マクニールの村东边的森林	LV1:レイガ LV4:魔法ため LV6:マジックボツル LV8:シェザーガ
ババデル	越过モーランジ山之后，与其对话可无条件成为弟子	シーダの森(ババデルの家)	LV2:オーガーぎり LV5:气合ため LV8:スーパーコンボ LV10:灭杀
デュランダール	无条件成为弟子	ウィンディア城边的小屋	LV1:やるきなし LV2:すぶり LV3:みねうち
ドロンゾ	持有 15 件以上的武器(装备的不计数)	カレー名物的茶屋	LV2:そうどり LV3:ガンとばし LV4:盗む
贤树	贝克罗斯领队与其交谈，给他一枚“知力の实”	ミニプラント之东的森林	LV2:けつかい LV5:思い出す LV8:ミカテクト
ファール	打倒バリオ・サント的马兄弟后，与其连续战斗 30 回，不可利用宿屋和帐篷回复	斗都ジンメル的酒场	LV2:とつしん LV4:カウンターLV6:大防御
ギョド	钓鱼等级在“ROD MASTER”以上(分数超过 3000 点)	港町ラパラ西侧的砂浜	LV2:おくのて LV5:バーサーク LV8:サドンデス
ホンダラ	学会特技“みねうち”(由デュランダール老师传授)后	ウルカン・タパ	LV2:ヤクリ LV5:キリエ LV8:ベネディクション
メリルーブ	去共同体之后，将“フラワージュエル”交给出现于妖精之森的泉水那里的石头上的妖精即可	ウィンディア东部之森(ウィンディア关所之西)	LV2:おまじない LV5:シャドウウォーク LV8:バトルソング
エミタイ	交给エミタイ 1000Z	ダウナ矿山西南的小屋	LV2:パリア LV4:マインドソード LV6:チャクラ
バイス	在かくれんぼ兄弟全国版中见过全部的 4 人（バイス住在ダウナ矿山的 B2F）	ウィンディア城下町	LV3:チェーンシフト(全体成员的均与配置在队首的人速度相同・防御力为 1/2)
ラング	在かくれんぼ兄弟全国版中见过全部的 4 人（ラング住在ウィンディア城地下墓地的最深处）	ウィンディア城下町	LV3:あいのうでわ(装备每回合回复 HP 的道具)
リー]	在かくれんぼ兄弟全国版中见过全部的 4 人（リー住在ウィンディア关所的墙壁里）	ウィンディア城下町	LV3:ワイズシフト(最末尾配置的角色的贤さ为 1.5 倍，其余角色的贤さ为 0.75 倍)
ウィン	在かくれんぼ兄弟全国版中见过全部的 4 人（ウィン住在ジャンク村）	ウィンディア城下町	LV3:エンハンスシフト(一回合之内回复一定量 HP)
ハチオー	将ほしにく、ばめのす、ランタンキャット、火星ダコ各一个交给老师	ウィンディア城的地下厨房	LV2:せんぎり LV4:恶魔ぎり
ディース	封印被解开后，于ズブロ火山的神殿上再会时的对话中选择“今の姿の方がいい”	ズブロ火山的神殿里	LV2:パドラーマ LV5:グレゴイル LV8:バルハラー LV11:ドメガ LV15:セブンセンシズ
龙の神	持有全部的“ドラゴンジーン”	ドラグニールのレリーフ	LV3:しんがん LV5:神击 LV7:オーラバリア LV9:オーラスマッシュ

毛调查主控台，然后龙到下层一间机房内找开机关，在计数到 100 时通知她，注意一定要在机房的数字达到 80 以内时离开。返回主控室的路上要在心中默记数字的变化（有声音提示），等到达主控室而数字达到 99 时立即与毛毛对话即可令“黑船”启动。在航行中开始还算平安无事，但不多会儿毛毛说船出现了问题并且让龙去甲板调查一下，龙带了两个人来到甲板后遇上了两只怪物（アンモナイガ），其弱点是雷系魔法，很快就可将它们击败。过了几日，众人来到了一个叫做“匡比那特（コンビナート）”的地方，在这里众人不断打听有关神的情报，但失望的是没有任何答复，还好可在此处买到强力的武器和防具等装备，调整完毕后，众人起程向地图上东北方的“机械墓场”前进。

重要地点 14 机械墓场～コロニー

进入“墓场”，这里的敌人比较厉害，经验值也很多，可以好好练级。通过墓场来到“卫星（コロニー）”，进去后发现了一个巨大的卫星天线。众人还在此地找到了与温迪亚王城一样的传送装置，这里的门很多，别忘了拿左上角的水晶“エラーのジーン”。找到一处可以从玻璃天窗跳下的地方，利用光线反射的原理来启动机关，成功后进入传送装置，众人被传到另外一个地方。出来后发现是在“机械浜”的破船内（原来不能打开的门的后面），在此地找到天线的控制台，经过调查发现天线的位置不对，于是便着手按照“东→西→南→北”的顺序来调整天线的位置，修好天线后就可以通过传送点周游世界各地了。

重要地点 15　ドラグニール

首先要通过传送点来到龙族之村（ドラグニール），在村中，众人受到了热情的接待，村中的人说他们已经等待龙的到来很久了。休息一晚之后，村长让龙去找这里的最长老，还说最长老是唯一知道上一次大战的人。众人在地下室找到最长老，一番谈话后，妮娜问龙的意见，选择“べつに、かまわないでは？”。之后最长老要把龙族真正的力量传给龙，把龙的变身能力封印了，然后变身成一条巨龙与众人战斗。由于此时龙不能变身使得战斗十分艰苦，如果等级不够高最好先在村外练一练再来，注意多使用辅助系的魔法。最终龙等人凭借本身的力量战胜了最长老，胜利后最长老化成最后一块变身水晶，而龙也因此得到了龙族最强的力量。回到村中，村长把恶女神的所在地告诉了众人，首先必须通过“死の沙漠”。

重要地点 16　ファクタリー

在村口找到向导浩伊斯（ホイス）后便可出发。在去沙漠之前首先要经过废工厂“ファクタリー”，这里的地板充满了电流，必须先将控制杆拉下，不然地上的电流会夺去你大量体力，此时毛毛应在队中，有她很容易便可通过这里。破坏 1F 最北边的墙壁前进，会得到鬼族的超强武器——“ビシャモンの枪”，该武器十分贵重，不要错过。这里的机关不难，敌人不强，应尽快通过。

重要地点 17　沙漠

众人在沙漠前扎营休息，龙首先向浩伊斯询问通过沙漠的方法，再在帐篷边的水桶中取水，之后可向沙漠前进。在沙漠中行走必须在夜间，而当天亮时要扎营休息，扎营的时间为 12 小时，而一天有 24 小时（隐藏数值）。在沙漠上行走到一定时间后，系统会提醒你喝水，这时必须饮水。水共有 16 桶，如不喝水行走的话使体力逐渐减少。路线大约是向北走到“西の明星”与三颗在一起的星星几乎排成一条直线时立即向东行，当“西の明星”在地平线上消失后再向北行，看到有绿洲模样的地方出现时就证明快到了。这样向北走大约三日就可到达，但是就在即将走出沙漠时会有一只 BOSS“マンモ”出现，其弱点是冰，小心它的“ガダブレダ”。胜利后众人扎营休息，妮娜因过热而病倒了。这时必须让龙用特技将带路的“砂ブタ”杀死，用它的肉令妮娜恢复体力。等妮娜病情好转后就可到达オアシス。

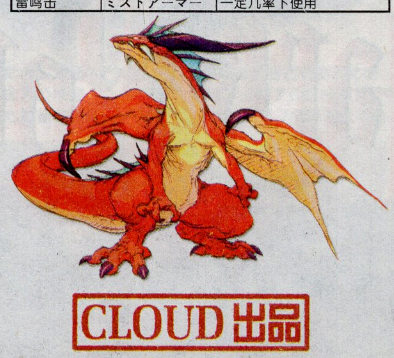
重要地点 18　オアシス

在村中经过休息众人的体能得到了充分的回复，从村民的口中得知北方有一个巨大的遗迹，众人觉得可能与神有关，于是便动身前往。首先去一趟东面的コンテナヤード，在某间房屋中找到传送点，利用嘉朗德的特技击碎货箱便可利用最后一个转移点了。继续向北前进，来到了被称为“古の都”的地方。这里不单没有人，就连怪物也不会遇上，只会有游戏中最终的商店，要更换装备就只能趁现在了。这里属于机械都市，所以必须有毛毛在队中，由于毛毛的特异本领使得众人很快就能到达生物实验室，最重要的 I. D 卡便位于玻璃后那只怪物的身旁。众人进入实验室后与怪物对决，此怪的弱点是光，经过一番苦战将其击败，得到 I. D 卡。从怪物身后的门进入可得到毛毛的专用武器“ボーズーカー”，一定要拿到，利用这件武器就可通过被植物封住的门，进入此门后发现这里是一片人造花园，敌人很强，尽量多利用回复点。在庭园深处看见了一位紫发男子，这个人竟然是龙失踪已久的好友迪波，从那时起迪波便知道自己也是龙族的成员。现在他的目的是让龙和自己与女神一起统治世界，龙当然不能答应，于是迪波令龙进入了自己的内心世界。在内心世界中龙与自己的幻影做最后的思想斗争，由于龙此时已经觉醒，因此不再受女神的诱惑了。迪波不能说服龙，便呼出一支巨兽与龙单独战斗，身经百战的龙很快就可以将其解决。胜利后返回现实世界，迪波想再次说服龙，被龙坚决地拒绝了。迪波突然变身为一只巨龙，为了正义，龙只好和同伴一起与他决战，经过数十回合的激战，迪波终于倒下了。在弥留之际，迪波对龙说，他十分希望能向从前那样与雷一起过无忧无虑的生活，说完便消失了，龙这时的心情十分复杂，回想起小时候与迪波和雷一起生活的日子……没想到会变成今天这样兄弟相残。龙决定与女神做最后一战，离开时别忘了拿 LEVEL A 的 I. D 卡。

进入 A 号门，发现还有许多的门，门后等待的都是以前击败过的 BOSS 级怪兽，这里虽然每一条路都通向最终决战，但是最好还是能够尽量把这里出现的敌人全部消灭，不但可以得到大量经验值，还能得到很多珍贵的宝物。待准备完毕后众人通过一系列通道即可见到女神米丽亚。在女神米丽亚面前，众人不断地向她提问，问题的主要内容都是有关龙族被灭一事，最后女神米丽亚被众人问得不能自圆其说，把众人用魔法弹开了。这时贝可罗斯用神秘的力量把众人召了回来，自己向女神提出了一个关键性的问题。女神最后问龙的意见，这时有两个选择，一是“龙の力を舍て女神と共に生きろ”，二是“自分の足で步く”，若选择一，龙就会与女神一起，世界也没有任何变化，达成 BAD ENDING（如是这样那迪波就死得意无价值了）。若选择二，就会与女神作宿命的一战，她会变成一只巨大的恶魔，要选择能力较高的同伴上场。女神的 HP 很高而且攻击形式多变，所以大家要在防具上作精心的布置。胜利后达成 GOODENDING。

战斗中学习敌人的特技：在作战中十字指令的左边一项可以从敌人身上学得一些特技，如能灵活掌握，对游戏进程会有很大帮助，注意如果从敌人身上学得的特技正好是老师要传授的话就只能二选一。

特技名	使用的敌人	使用条件
ねる	めだまグミ	从战斗开始经过 10 回合以上后睡着
パム	メイジグミ	定期使用
ヤル气なし	ダメゴブリン	ダメゴブリン单独出现时使用
めいれい	エリートゴブリン	与ダメゴブリン一起出现时使用
めつぶし	めつつき	一定几率下使用
邪气	ぐんたいこうもり	HP 在 1/4 以下时使用
ジャンプ	ゴキ	同伴被打倒时使用
とつしん	サンダークライ	一定几率下使用
ダブルヒット	ナッツファイター	1 回合内一定几率下使用
はいすいのじん	やけっぱちオーク	一定几率下使用
あばれる	ハイパーポチ	HP 减少时使用
休む	めだまボルブ	龙的等级在 50 以上时使用
黑の炎	ヌイグルミ	HP 在 1/2 以下时使用
あいうち	グミダイン	一定几率下使用
烈风击	リザードマン	一定几率下使用
とびげり	トリックスター	一定几率下使用
ねらい击ち	トリックスター	一定几率下使用
あぶら	ゴキゴッキ	与使用炎属性攻击的敌人一起出现时使用
のうけずり	ずつつき	一定几率下使用
梦冰击	ボトルファイター	一定几率下使用
灭杀	アサシン	一定几率下使用
炎のカベ	リフレクター	增加炎属性攻击和用“炎カベ”反击时使用
电击	リフレクター	增加雷属性攻击和用“电击”反击时使用
こしがいたい	ハッスルじじい	一定几率下使用
气合ため	ペネトレイター	一定几率下使用
みだれうち	ペネトレイター	HP 在 1/2 以下时使用
たつまき	ブビビンマン	一定几率下使用
かみつき	ドラゴンフライ	一定几率下使用
マジックボール	エッグカンパニー	我方角色在变成蛋之后使用
大防御	きんのたまご	一定几率下使用
ガンとばし	ボブゴブリン	一定几率下使用
くうきうち	ボブゴブリン	一定几率下使用
3 连击	エリミネーター	咏唱ハサート、カテクト、ギガート的魔法时使用
オーガーぎり	ナイトメア	一定几率下使用
魔法ため	アデピト	一定几率下使用
せんぎり	ドラゴンニュート	一定几率下使用
れいき	ヘルライダー	一定几率下使用
雷鸣击	ミストアーマー	一定几率下使用



超攻略道场

随风飘逸的童心

在很久以前就想，可不可以把攻略换一种形式来完成，这一次EA出品的《哈利波特与魔法石》让我有了这个机会。攻略放在前五页的右三分之一，剩下的地方，写的是有关哈利·波特的随想和介绍。喜欢这种形式的人，请为laser鼓鼓掌；不喜欢的人，原谅laser的任性吧。（感谢帮忙整理攻略的CLOUD与和我们相差十二个时差的绯雨·焱）

第一天，我认识了那个快满十一岁的小男孩。他有着一张消瘦的面孔，乌黑的头发和一双翠绿的眼睛，穿着松松垮垮的衣服，戴着一付破碎的眼镜。我和他一起躲在楼梯下边的碗柜里，靠数袜子上的蜘蛛度过一个个难熬的夜晚。

第二天，我又看见了他。小男孩刚刚过了自己的十一岁生日，拖着和自己身体不相称的大木箱，里面装着许许多多稀奇古怪的东西——魔法教科书、用凤凰尾羽制成的魔杖、调制魔药的坩埚……我和他一起穿过国王十字车站的九又四分之三站台，坐上火车，驶向未知的魔法圣地。

第三天，在霍格沃茨魔法学校的大厅里，坐满了对自己的未来充满欣喜与好奇及一点点畏惧的一年级新生。我和那个小男孩一起，怀着忐忑不安的心情，听戴在头上的分院帽大声地喊出："格兰芬多！"不是斯莱特林，我也替他松了一口气。

第四天，我和小男孩一起在霍格沃茨魔法学校的长廊与楼梯上忙碌地跑上跑下，穿梭于各个教室之间，被魔法历史课、魔药课、黑魔法防御课、变形课……种种五花八门稀奇古怪的魔法课程搅得头昏脑胀不能自已。

第五天，天气寒冷而又晴朗，魁地奇比赛场地，如雷的呼声与掌声让我掌心里不自觉的渗满了冷汗。我和小男孩一起，驾着光轮2000，躲过斯莱特林们的攻击，爬升，然后如闪电般俯冲……他抓住了金色飞贼，他赢得了比赛。

第六天，阴暗的地下室里，小男孩和他的好朋友并肩作战，穿过巨大的棋盘，解开缜密的逻辑推理难题，最后，他站在最恐怖的魔头——伏地魔面前，母亲的爱让他赢得了最后的胜利。那一次，我看到了他额头上明显的闪电状的疤痕。

第七天，还是霍格沃茨魔法学校的大厅里，小男孩与朋友们赢得了学院杯，绿色的悬垂彩带换成了红色，威风凛凛的格兰芬多狮子出现在庭顶，笑声和泪水、欢呼与掌声，我和小男孩的朋友们，和所有爱他的人一起，喊出他的名字，这个光芒四射的名字：哈利·波特！

『一部精彩至极的小说！……哈利注定将创造出一番伟大的成就……有趣、感人，并令人难忘！』——【纽约时报】

『这个夏日阅读季节真正的主角毫无疑问是属于哈利波特的。』——【新闻周刊】

Harry Potter AND THE SORCERER'S STONE

格兰芬多塔

从楼梯上到格兰芬多塔

↓↓

与弗雷德·韦斯莱及乔治·韦斯莱见面

↓↓

来到魔法の廊下

调查书架之后推动它、可以发现"Merlin"卡片

魔法の廊下

罗恩·韦斯莱成为同伴

↓↓

去寻找猫头鹰海德薇

↓↓

德拉科·马尔福登场

↓↓

翻过书架向前走、在途中可以取得羽毛

↓↓

与"差点没头的尼克"会面

↓↓

使用△键可以观察四周的情况，然后来到最高处

(要小心从高处跌落会带来伤害)

ジンクスの部屋

躲开或消灭剧毒的蜗牛后可以继续前进

↓↓

在发光的石块前使用魔杖可以推动它，然后可以继续前进

↓↓

来到门前

↓↓

在发光的石块之前按×键

↓↓

打倒会飞的书(按住R1键可以锁定目标，用△键可进行主视角精确射击)

↓↓

从讲台飞跃到书架之上

↓↓

使用蓄满力的魔杖使铁栅栏打开，放出白猫头鹰海德薇

↓↓

跟随赫敏离开

格兰芬多塔

得到海德薇带来的飞行扫帚

↓↓

随后去往飞行训练的场所

飞行训练所

与霍琦夫人见面

↓↓

接受三次飞行训练(穿越一定数目魔法火圈)

※穿过火圈的数目不同，奖励的点数也会有所变化

玄关ホール

与赫敏会面

↓↓

可以记录

※可以拿到7颗黄色的比比多味豆

↓↓

到门口

※在架子上有3颗黄色的比比多味豆

魔法の廊下～



『就算你既不是巫师也不是小孩，也必然能感受到哈利波特所施展的魔幻符咒！』——【今日美国报】

没来由的，忽然嫉妒起现在的小孩们了。一样的年纪，在我们的那个时候，只能傻乎乎地跟在一只耳的后面看着黑猫警长用“铁管”打出“请看下集”四个大字，而现在的小孩子却可以在睡梦中，骑着最先进的扫帚遨游光怪陆离的魔法世界。以前这种的感觉虽然存在，但是却没有像现在这样强烈，也许，是因为哈利·波特这个名字的出现吧。

似乎在一夜之间，哈利·波特这个名字便出现在我们所有人面前，不管是大人还是小孩，不管是 girls 还是 boys，都在询问着有关这个瘦瘦的小男孩的一切。也许是因为书的畅销，也许是因为电影的热卖，不管怎么说，哈利·波特成为了 2001 将近结束的时候最热门的话题。我接触哈利·波特，也是在不久之前，在书展的时候倾尽所有买了一套正版。虽然啃了几个星期的冷馒头，却丝毫没有后悔的念头。这套书人们的定位是“儿童文学”，而我却不这样认为，我是把它当作正经的奇幻文学来读的——它具备奇幻文学一切所应具备的要素。和“龙枪”、“黑暗精灵”系列相比较起来，“哈利·波特”虽然不具备它们那磅礴的气势和宏伟的剧情，但是它却有我们渴望许久而始终领悟不到的，或者说有我们理应拥有而丢失许久的——随风飘逸的童心。

渴望许久的，我们去摸索。

丢失许久的，我们去探寻。

欢迎来到属于哈利·波特的世界。

哈利·波特的作者

乔安·凯瑟琳·罗琳，现在已经 34 岁了。她可以算得上是出版业的一个奇迹——从一贫如洗到亿万富翁，从默默无闻到举世皆知，一切只是因为在她的笔下出现了一个叫做哈利·波特的十一岁小男孩。罗琳 1965 年 7 月 31 日生于英国的格温特郡的 Chipping Sodbury 普通医院，小时候是个戴眼镜的脸上平平的女孩，非常爱学习，有点害羞、流着鼻涕、还比较野。24 岁的时候，她在前往伦敦的火车旅途上，一个瘦弱、戴着眼镜的黑发小巫师一直在车窗外对着她微笑。7 年后，罗琳把这个名字叫做哈利·波特的男孩的故事推向了世界，从此，整个世界为这个名字开始欢笑激动。

作为一个单身母亲，罗琳母女的生活极其艰辛。在创作哈利·波特的第一部小说《哈利·波特与魔法石》的时候，罗琳因为自家的小屋又冷又暗，不得不去家附近的一家咖啡馆把故事写在小纸片上。然而这一切在小说出版后便完全改变了，相信罗琳本身也不会想到这种翻天覆地的改变。小说刚一出版，便引起了世界范围内的轰动，不仅是小孩子们为之疯狂，甚至有无数的大人们痴迷于此。各大奖项纷至沓来，其中包括英国画家图书奖儿童小说奖，以及斯马蒂图书金奖章奖。随后，罗琳又

在限制时间内进入教室，跳过桌子前进

※有 10 颗黄色的比比多味豆

↓↓

学到新魔法“搬运物体”

※随着魔杖的指示按动相应的键位

第一次：顺序为△□×○

第二次：顺序为△□○×

↓↓

使用新学会的魔法搬运沙漏到右侧的高台上

↓↓

从海德薇那里得到海格写给自己的信

玄关ホール

在途中，如果去飞行训练所中将逃走的“ヒラヒラ蛾”全部抓到的话，会得到 10 点的加分。

↓↓

遭遇德拉科·马尔福

↓↓

将两个沙漏用搬运魔法放到空着的两个高台上，使房门打开

↓↓

与德拉科·马尔福进行魔法鞭炮 Q

※捡起落在地上尚未爆炸的鞭炮，然后扔回去会给对手造成伤害

↓↓

观察各学院的得分情况

中庭

和赫敏见面

↓↓

在限制时间内到达药草课教室

※有 2 颗蓝色的比比多味豆

↓↓

学得新魔法“インセンティオ”

第一次：顺序为△○×□×○△

第二次：顺序为△○□○□○△

↓↓

使用新学到的魔法击倒档在门前的球根

魁地奇练习场

接受训练

↓↓

穿过 10 个魔法火圈合格

↓↓

得到“银の羽”

※得到 5 点加分

↓↓

穿过 20 个魔法火圈并捕捉到スニッチ

↓↓

得到“金の羽”

※得到 25 点加分

↓↓

在其他学生之前捕捉到スニッチ

※得到 25 点加分

森

来到海格的小屋

※如果集全之前的所有比比怪味豆的话，就会得到“ニュート・スキャマンダー”的魔法卡片

↓↓

来到石像鬼守护的门前

击倒活化的石像鬼

↓↓

将石像鬼放到原处




超攻略道场

分别在1998年和1999年创作了《哈利·波特与密室》与《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》，进一步轰动了世界。2000年，第四部系列小说《哈利·波特与火焰杯》问世后，将热潮升温到了更高的高度。据悉，罗琳女士还有至少三部哈利·波特系列的创作计划。

主要人物简介

在开始看小说或是欣赏电影或是玩游戏之前，最后还是来熟悉一下在书中出现的一些主要人物，如果对他们有了一定的了解，那么就会很轻松地投入到哈利·波特的世界中。

哈利·波特：本作的主人公，在刚出生的时候变成为了孤儿，然而在他的名字出现在世界上的第一天起，他就命中注定的成为了魔法世界中举足轻重的人物，也成为了魔法师们对抗邪恶力量的唯一希望。在本书出场的时候，他刚刚度过了十一岁的生日，在这之前，他对自己的身世及自己拥有的力量一无所知。终于，在宿命的安排下，他成为了霍格沃茨魔法学校一年级的新生，进入了新奇多彩的魔法世界，也开始了与他命中注定的死敌、危害整个魔法世界的黑魔法师、杀死他父母的魔头——伏地魔的第一次正面交战。他最明显的标志是在前额上的闪电状疤痕——那是伏地魔给他留下的永远的纪念。

佩妮·德思礼：哈利的姨妈，尖酸、刻薄的家庭妇女。喜欢打听别人的隐私，但一涉及到自己的隐私则会恼羞成怒。对于自己的妹妹和妹夫（也就是哈利的父母）成为了巫师一事总是感到不可思议，甚至认为是耻辱（同样也含有恐惧的成分在内）。基于这种原因，她将此事瞒住收养的哈利，一瞒就是十多年。同样的，她将自己对妹妹妹夫的愤怒及偏见转接到了哈利身上。宠爱自己的儿子似乎是她唯一的乐趣。

弗农·德思礼：哈利的姨父，中产阶级，在一家生产钻机的公司做主管。高大、魁梧，胖得几乎连脖子都没有了，蓄着一脸的大胡子。在对魔法师和哈利的态度上和自己的妻子有着一致的态度。虽然总认为自己是一家之主说一不二，可以是一旦涉及到魔法便无所适从了（自己儿子的哭闹也具有同样的效果）。爱慕虚荣、脾气暴躁、溺爱自己的儿子却虐待收养的外甥，典型的反面角色。

达力·德思礼：哈利的表兄，完全继承了父母血缘中最恶劣的部分，这一切又在父母的疯狂溺爱下让他更加的发扬光大，胖得像肥猪一样却总被父母夸做是“英俊的小男孩”，人类所有的劣根性在他身上得到了完美的体现。他最大的乐趣就是过生日的时候收到越来越多的礼物，还有就是和自己的狐朋狗友一起追打欺负自己瘦小的表弟。

阿不斯·邓不利多：霍格沃茨魔法学校的校长，被公认为是当代最伟大的巫师。他是一个个子瘦高，银发和银须纠结，长及腰间的老头子。虽然在平常的时候他看起来有



※有3颗蓝色的比比多味豆

火の种の森

借助冒出的上升气流向前行进

↓↓

用魔杖使睡着的小怪物醒过来，然后利用它阻住通道，使气流变大

↓↓

一直跳跃到尽头，使用新学到的魔法

↓↓

得到“火の种”

↓↓

到海格的小屋

魁地奇竞技场

接受内维尔的委托

↓↓

与马尔福交战，取回“思い出し玉”

↓↓

参加魁地奇比赛

中庭

在有毒触手草前面的地方使用魔法

↓↓

在开花的豆子的地方扳动开关打开门

ホークランプ田

使用魔法

↓↓

在断树的树桩上得到“ナマケモの脑みそ”

↓↓

在魁地奇比赛中取胜

地下牢

将“ナマケモノの脑みそ”交给斯内普

↓↓

通过肖像画の间去往魔法药学の教室

魔法药学

在一定时间内掌握斯内普所说的话

↓↓

不知被谁袭击

↓↓

消灭トロール后前进

※当トロール来到有网的地方时，扔下开花的豆子

井户の底

寻找レイモンド的小猫

※小猫就在箱子里

↓↓

与小猫一起去レイモンドの所

↓↓

从レイモンド处得到魔法卡片“エドガー・ストロウルガー”

地下牢～

拉动控制杆，去往大锅の部屋

↓↓

停止活动的罐子，行向岸边

↓↓

拉动控制杆，去往トロールの寝室

トロールの寝室

拉动控制杆

↓↓

从鸟笼中得到一把钥匙



点迷迷糊糊甚至疯疯癫癫，但是却丝毫不影响他在魔法学校甚至整个魔法界的影响力。他对身为孤儿的哈利充满了关心和慈爱，总是不为人知地帮助他做一些稍稍触犯校规的事情，毕竟，哈利的父母也是他最宠爱的学生，他始终关爱着他们，一直到他们反抗伏地魔而死去。

麦格教授：霍格沃茨魔法学校的副校长，同时也是格兰芬多学院的院长及教授变形课的教师。是一个喜欢身穿翠绿色长袍的高个黑发女巫，性格像她戴着方形眼镜一样严肃和古板，可以说是哈利最为惧怕的老师。不过在涉及到自己学院利益的时候，她也会稍稍地通融一下，例如说破格录取一年级新生哈利进入学院魁地奇球队……

斯内普教授：斯莱特林学院的院长，同时也是学校魔药课的教师。他有着油腻的黑发和鹰钩鼻，皮肤蜡黄，性格阴森古怪，总是偏袒自己学院的学生而毫无来由地惩罚无辜的格兰芬多们。他对哈利总是有一种难以名状的恨意（至少哈历史这么人为的），以至于在学校里出现了众多可疑的可怕事件后，哈利他们首先便把怀疑放在了他的身上。

奇洛教授：霍格沃茨魔法学校教授黑魔法防御课的老师，是一个面色苍白，说话总是嗑嗑吧吧，看上去有些神经质的年轻人，头上总裹着一条很大的紫色头巾，头巾在上课的时候总会传出一阵大蒜的味道。有传说是因为遇到了黑森林里面的吸血鬼才会让他变成现在这种状况，然而随着故事的展开，哈利才发现他完全不是人们所想象中的那个样子，他围巾的背后，隐藏着不为人知的秘密。

海格：霍格沃茨魔法学校的钥匙保管员，也是学校狩猎场的看守。他是巨人族和人类的混血，所以身体令人惊异的庞大——身高至少是普通人的一倍，宽度则至少是五倍。他看上去很粗野，纠结在一起的乱蓬蓬的黑色长发和胡须几乎遮住了大部分的脸庞。不过他的性格和他的体型比较起来却出奇的天真，对奇特的怪兽有着特殊的爱好和收养癖。他和哈利的父母是很好的朋友，是他将刚出生的哈利从废墟中抱到他姨妈的门前，也是他将哈利从一无所知的麻瓜世界带到了光怪陆离的魔法世界。他是哈利在学校最好的朋友（老师层次）和一种意义上的保护神。

罗恩·韦斯莱：霍格沃茨魔法学校一年级新生，和哈利一样在格兰芬多，是哈利最好的朋友之一。他是一个又瘦又高的男孩子，大手大脚，场鼻子，满脸雀斑，总是显得笨手笨脚。出生在一个典型而且庞大的巫师家族，五个哥哥都在霍格沃

↓↓

从地下牢の床去往ホタルの部屋

暗の魔术の防卫术

使用飞空书前进

↓↓

与クイレル见面，习得魔法"ヴェーディミリアス"

地下牢

与ピーブス见面

↓↓

解开在地下牢中的4个诅咒

↓↓

城

↓↓

玄关ホール

↓↓

格兰芬多塔

城の上の方～

去往变身术の教室

↓↓

从マクゴナガル先生那里习得魔法"アヴィホース"

↓↓

学院杯的比赛有了途中结果

↓↓

城の上の方へ

↓↓

去屋檐里面的房间部屋

↓↓

在和ピーブス的比赛中获胜，得到"透明マント"

↓↓

去往禁じられた廊下

禁じられた廊下

躲开ミスター・フィルチ和ミセス・ノリス的视线行动

※书架上可得到"透明マントの种"和"カギ"

↓↓

去置物室

↓↓

得到"みぞの镜"

女子トイレ

帮助ハーマイオニ一躲避トロル而去往女子洗手间

↓↓

追踪逃跑的トロル

↓↓

ロン的魔法击中了トロル，使用ノックバック破坏了トロル的攻击

↓↓

参加レイブンクロ一与魁地奇的比赛

ダイアゴン横丁

去グリンゴッツ

↓↓

第1の金库【使用トロッコ得到クヌート铜币】

↓↓

第2の金库【得到シックル银币】

↓↓

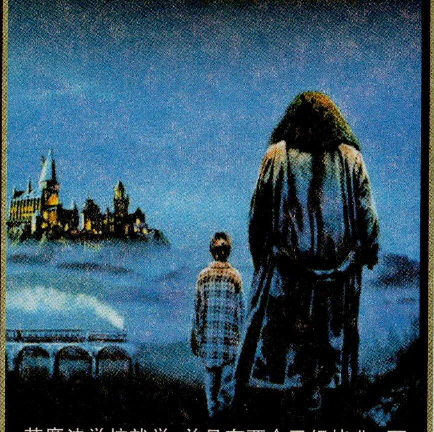
第3の金库【得到ガリオン金币】

买入以下物品

クジャクの羽……クヌート铜币3枚【オリバンダーの店】

※应从后方捕捉クジャク





茨魔法学校就学,并且有两个已经毕业。可以这样说,没有罗恩的友情和整个韦斯莱家族的关爱,哈利在魔法学校的日子将会很难过。

赫敏:霍格沃茨魔法学校一年级新生,也是在格兰芬多,和哈利与罗恩一起组成了牢不可分的主人公三人组。她是一个有着浓密棕色头发,总是带着骄傲的眼神和自信的语气和别人说话,虽然出生在一个麻瓜家庭,但是她的天资聪慧和勤奋学习使她成为了全学校里学习和表现最好的学生。赫敏在开始的时候和不守校规的哈利和罗恩有着不小的冲突,但是这些在他们三个联手击败闯入学校的巨怪之后便烟消云散了——他们成了最好的朋友。

马尔福:在一个故事里面,总会有惹人恨的角色来充当主人公的对立面,马尔福便充当了这个角色。作为霍格沃茨魔法学校斯莱特林学院的一年级新生,面色苍白、瘦削的他总是为自己身上纯正的巫师血统而看不起那些血统不纯的同学,同时也为自己出身高贵无时不刻耻笑和羞辱以哈利为首的格兰芬多们。他是哈利在学校中最为痛恨的敌人和最大的对手,然而他本身内在的懦弱和虚伪让他在每一次交锋中都败下阵来。

伏地魔:本书的反一号,虽然出场时间不多。对抗着整个世界的正义与善良的黑魔法师,恐怖的力量曾一度让他几乎操纵了整个的魔法世界。然而他在要杀死刚刚出生的哈利时,发生了意想不到的变化,他的形体被摧毁——他消失了,从而他手下的邪恶黑魔法师组织便化为一盘散沙,权利又回到了正义者的手里。然而就算他已经消失,他带给人们的恐怖是那样的巨大,人们甚至都不敢念出他真正的名字,只能用"神秘人"来称呼他。能够面不改色的念出他的名字的人,似乎只有哈利和阿不斯院长两个人。

解读哈利·波特的关键词

霍格沃茨:世界上最优秀的魔法学校,几乎所有优秀的巫师都是出自这个学校。它位于英国的北部的一个小岛上,从伦敦的国王十字车站的九又四分之三月台搭乘霍格沃茨快车就可到达。一般的麻瓜是不能看见霍格沃茨的,这是因为霍格沃茨周围施了魔法,当麻瓜们经过此地时,会忽然记起有什么要做而离开,或者只看见一块荒地和一个写着"危险勿近"的牌子。大约在一千年前,为了回避世人对魔法的惧怕及对巫师的迫害以及发掘更好的巫师人才,有四位强大聪颖的

ワシミミズクの羽……シックル银币3枚【イーロップのふくろうの馆】
※把3个レヴィオーサー诱饵给猫头鹰,羽毛就会落下,然后将羽毛交给哈利
3个イボ……ガリオン金币3枚【魔法动物ペットショップ】
※破坏箱子得到3个イボ

森

沿着银色血迹去寻找ユニコーン
↓↓
使用インセンテイオ打开草の扉
↓↓
打倒大树后前进
↓↓
使用インセンテイオ把草挪开
↓↓
打倒那个像乌龟的怪物后前进
※利用火焰喷射的间隙攻击
↓↓
和马尔福相遇
↓↓
打倒那个像乌龟的怪物后前进
※利用火焰喷射的间隙攻击
↓↓
和ハグリッド见面
↓↓
遇到"ヴォルデモート卿"

地下牢

・和差点没头的尼克进行大锅的迷你游戏可得到魔法卡片"ボーマン・ライト"
・和差点没头的尼克进行大锅的迷你游戏可得到魔法卡片"ゴドリック・格兰芬多"
・和差点没头的尼克进行大锅的迷你游戏可得到魔法卡片"カッサンドラ・バブラッキー"

禁じられた廊下

与ハーマイオニー和ロン见面
↓↓
让フイラッフイー睡着
↓↓
使用インセンディオ打倒恶魔の蔓
※先按照颜色的深浅打倒周围的蔓→再使用インセンディオ给予正中的蔓一定的伤害
↓↓
将チェスの驹全部破坏后前进
1・东北→西→南
2・北→东南→北
3・西北→西北→西→东→东南
↓↓
掉到トロル的洞穴里
↓↓
喝过药之后便可通过火焰
↓↓
打倒5名士兵
↓↓
与"ヴォルデモート"对决
※集中攻击柱子→攻击镜子→按照画面上的指示进行攻击
↓↓

~ENDING~

巫师开办了霍格沃茨学院。他们是格兰芬多、赫奇帕奇、拉文克劳与斯莱特林，同样的霍格沃茨的四个学院分别以他们的名字命名。他们在一起共同奋斗了五年的时间，将霍格沃茨成为了最优秀的魔法学校。然而斯莱特林和伙伴们发生了争执，他认为学习魔法的权利应当仅限于纯正血统的巫师家庭。在和格兰芬多一次剧烈的争吵之后，斯莱特林离开了霍格沃茨。在其它三个巫师死后，他们留下了一本有魔法的书，每年，麦格教授会打开这本书，看看哪个小孩会被收为霍格沃茨的学生，然后就通知他们入学。在理论上来说每个要入学的小巫师们会在他们过十一岁生日的时候收到霍格沃茨的入学通知书，此后在每年九月开学前会收到开学通知书，上面会告知这一年所需的魔法物品和教科书。学生们在霍格沃茨一共要读七年。(由此来看哈利·波特系列一共也会出七本才是)

霍格沃茨的四个学院：霍格沃茨有四个学院，分别以创办者的名字命名——格兰芬多学院、赫奇帕奇学院、拉文克劳学院与斯莱特林学院，每一年新生入学时，都会被一顶分院帽根据不同的情况和资质分到不同学院里。同一个学院的学生会住进同一座宿舍里，坐在同一张超长大桌子吃饭，一起上课。根据他们平时的表现，每个教授会给他们所属的学院相应的加分与减分。在每个学期的期末，得分最高的学院将会赢得这个学期的学院杯，霍格沃茨的大厅也将以获得学院杯的学院的标志来装饰。

格兰芬多的象征动物是狮子，象征着勇气，代表颜色是红色和金色。

斯莱特林的象征动物是蛇，这是因为创始者斯莱特林会说蛇语，代表颜色则是绿色和银色。顺便说一句，所有走上邪恶之路的黑魔法师都是出自斯莱特林学院，伏地魔就是最出名的一个。

赫奇帕奇的象征动物是獾，象征着忠心，代表颜色则是黄色。

拉文克劳的象征动物是鸟，象征着博学，代表颜色则是蓝色。

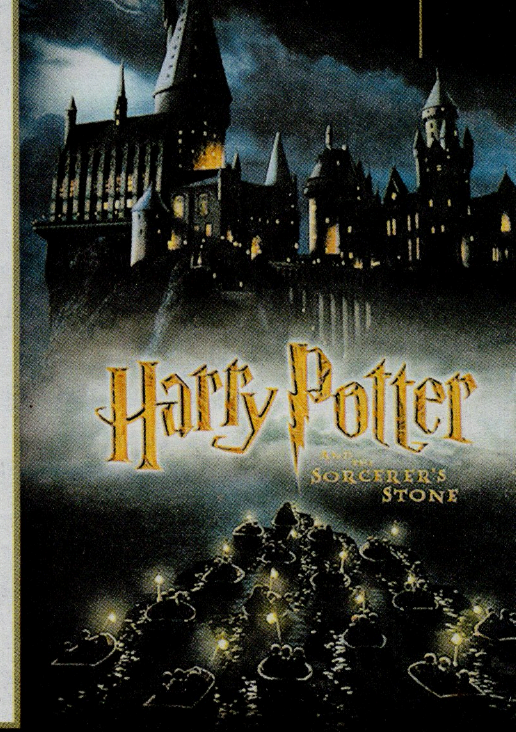
麻瓜：在巫师们自成一统的世界中，他们不希望打扰那些不知道或不相信魔法存在的人们，同样也不希望那些人去打扰他们。因而，他们统称那些不知道魔法世界的存在的人们为麻瓜。并且还特意设置了魔法部，这个部门的主要工作就是不让人们(也就是麻瓜们)知道这个世界上还有这么多的男女巫师存在。虽然从字面上的意义来看，麻瓜(Muggle)这个词并没有实际的含义在里面，但是有些巫师因为魔法的存在而带来的优越感，在提到麻瓜这个词的时候多或少地会带出讽刺和轻蔑的味道来。简单地来解释就是：在麻瓜的世界中，没有人知道魔法与巫师的存在；在巫师的世界中，尽量避免与麻瓜的正面接触和让麻瓜知道他们的存在。

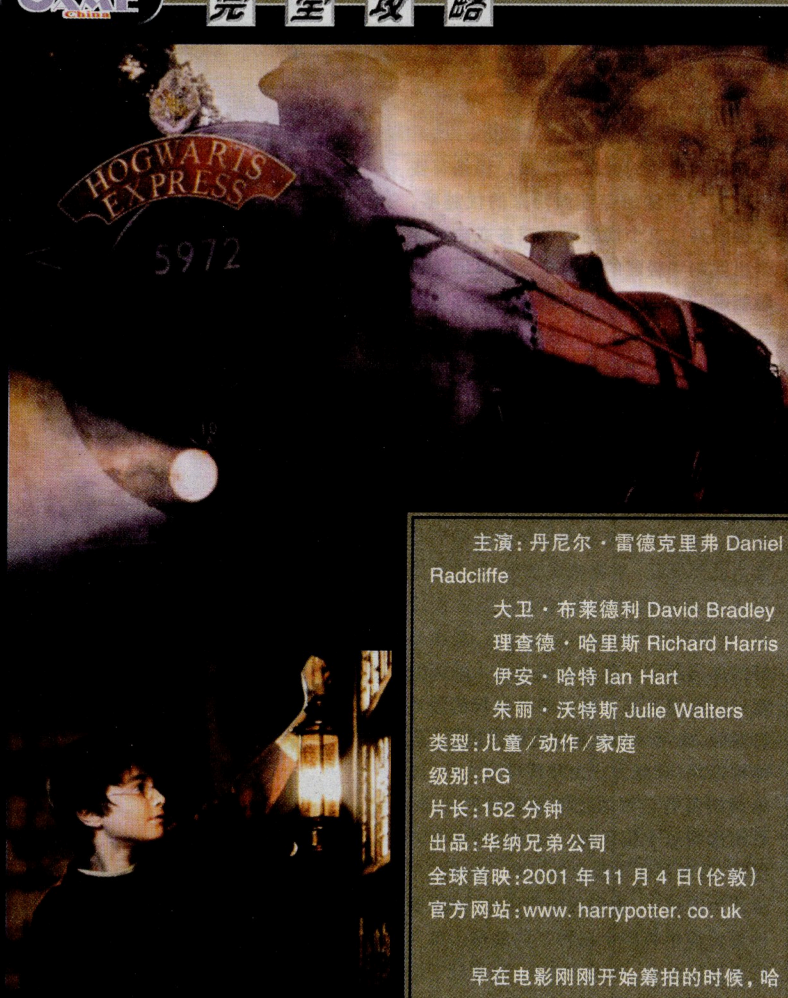
魁地奇(Quidditch)：一种球赛，在巫师们的世界中相当于足球在我们世界中的存在，每一个成年或未成年的巫师们都会为此而疯狂。在霍格沃茨里，最主要最引人注目的运动就是每年的魁地奇比赛，比赛在四个学院中穿插进行，成绩最好的赢得冠军。哈利凭借着过人的天赋刚一入学便入选了格兰芬多学院的魁地奇球队，成为一名极其出色的找球手。具体规则为：球场大约为橄榄球场大小，球场两端各有三根顶上带着圆环的杆子，每根都有五十英尺高。每队会有七个人出场，骑着魔法飞帚参加比赛。其中三个被称为追球手，他们互相传递鬼飞球(魁地奇比赛中有四个三种不同的球，鬼飞球为足球大小，鲜红颜色)，争取让它通过一个圆环，这样就可以得到十分。还有一名是守门员，他要在三个圆环之前飞来飞去，不让对方得分。然后是两名击球手，他们利用手中的球棒保护我方队员不被游走球(一共有两个，黑色，比鬼飞球略小，会自动攻击身边的球员)打中，并把游走球击向对方球员。最后是一名找球手，他可是说是球队的核心，他的任务是寻找并捕捉到金色飞贼(最后的一只球，只有大榛子那么大，金色，并带有两只银色的翅膀。飞行如闪电)，当找球手捉到它时，球队得一百五十分，比赛也同时结束。换句话来说就是比赛要一直进行到找球手捉到金色飞贼为止，有的时候会进行很长时间，据说最高纪录是三个月。和足球不同的是，魁地奇可以男女队员同时出场；和足球相同的是，魁地奇也有世界杯。

宠物：每一个刚入学校的小巫师们，都可以拥有自己的魔法宠物，它们可以是一只蟾蜍或是一只老鼠、一只猫或是一只猫头鹰。哈利的宠物是海格送给他的生日礼物——一只雪白的猫头鹰，哈利给它取名为海德薇。猫头鹰对于巫师们来说是很重要的工具，只要在它的脚上绑上信件，无论收信人在哪里，它们都会准确无误的送到，并把回信带回。但是却看不出其他的魔法宠物有什么作用，像罗恩的宠物老鼠斑斑，只会睡觉(它在第三集中会有很大的戏份)。还有纳威(哈利的同学)的蟾蜍，似乎唯一的作用就是被粗心的纳威丢掉然后被别人找到。

魔杖：每一个巫师，不管是成年的还是未成年的，都会拥有属于自己的魔杖。魔杖对于巫师来说是必不可少的工具，因为每一个魔法都需要魔杖来施展。魔杖的主要材料是上好的木料加上超强的魔法物质，例如说独角兽毛、凤凰尾羽或龙的神经，都是难得一见的珍稀物品。哈利的魔杖是海格带着他去对角巷的魔杖专卖商店买到的，冬青木、凤凰羽毛、十一英寸长——和伏地魔的魔杖用的是同一只凤凰上的尾羽。"记住，是魔杖选择巫师……我想，你会成就一番大事业的，波特先生……"——语自杰出的魔杖制作者奥利凡德。

幽灵：在霍格沃茨里游荡着一些珍珠白、半透明的幽灵，他们一般都是善意的，和巫师们和平共处，有些幽灵还担任着类似于辅导员一类的职务，小巫师们把它们称作＊＊＊＊塔的常驻幽灵。像格兰





芬多塔的常驻幽灵是"差点没头的尼克"(他和哈利们相处得很好),斯莱特林塔的常驻幽灵是"血人巴罗"。不过像皮皮鬼那样捣蛋到天怨人怒的幽灵也是存在的。

哈利·波特的电影

对于我们身边的许多人来说,知道哈利·波特这个名字完全是由于哈利·波特的电影在世界范围内引起了前所未有的轰动,虽然我的一向观点是不看原著的人不会完全体会到电影的妙处,但是既然已经谈到这里,不妨就把电影的一些情况介绍给大家。

片名:《哈利·波特与魔法石》Harry Potter and the Sorcerer's Stone

导演:克里斯·哥伦布 Chris Columbus

编剧:斯蒂文·克劳弗斯 Steven Kloves

主演:丹尼尔·雷德克里弗 Daniel Radcliffe

大卫·布莱德利 David Bradley

理查德·哈里斯 Richard Harris

伊安·哈特 Ian Hart

朱丽·沃特斯 Julie Walters

类型:儿童/动作/家庭

级别:PG

片长:152 分钟

出品:华纳兄弟公司

全球首映:2001 年 11 月 4 日(伦敦)

官方网站:www. harrypotter. co. uk

早在电影刚刚开始筹拍的时候,哈里·波特便成为了娱乐界极其敏感的词组,只要是和哈里·波特带有关系的消息,便会引起各大娱乐媒体的争相报道。而全世界数以亿计的哈里·波特迷翘首期盼的疯狂程度,也是制作商和导演始料未及的。几个月前,《哈里·波特与魔法石》的第一个片花在网上公布,立刻引起了网络的拥堵,致使哈里·波特的官方网站无法登陆,由此哈里迷的狂热程度可见一斑。

2000 年 10 月,影片在英国正式开拍。为了拍出一部制作精良的作品,影片先后在英国的 9 个摄影厂进行了拍摄,总共耗资 1 亿 2500 多万美元,片中的成年演员几乎全部是英国的一流表演艺术家,真可谓是兴师动众。不仅如此,剧中的主题曲《The Boy Who Lived》将由许久未露面的席琳·迪翁演唱,而作词作曲正是创作《My Heart Will Go On》的詹姆斯·霍纳和威尔·杰宁两位大师,由此可见,本片的档次水准绝不是一般等级。

自上映到现在,《哈利·波特与魔法石》已经在北美电影票房排行榜冠军的位置上连续占据了三周的时间,在美国国内取得 2 亿 2010 万美元的票房收入,突破 3 亿美元票房指日可待。

在电视上和网上看到了影片的一些镜头,确实做得很有水准,能够将无数人心中各式各样的哈里·波特融合成一个人,并且能够让大多数的人满意,导演克里斯·哥伦布(曾执导过《独自在家》第一、二集)的水平还是相当高的。每天对着电脑屏幕狂流口水,还要受到远在大洋彼端绯雨不停地奚落和嘲笑,自己已经快要崩溃了。绯雨这个家伙刚刚从电影院回来,看了第三遍的《哈里·波特与魔法石》。下面是他在疯人町(www. xx13. com)的第一手报道:

"今天是公映的第一天,所以顾不得花费,天一黑就跑进城。印象里自我来到多伦多后,这是第一次看到派拉蒙电影院聚集这么多的人,还有 CTV 的记者在采访刚看完出来的观众,十几个放映厅将近一办的都是"哈利·波特",我到的晚,于是赶了晚上 10 点 45 到凌晨 1 点 30 的末场(对,我现在刚回家)。

太棒了!实在是太棒了!比我想象的要棒得多!!片子的成功,很重要一点就是绝对的忠实原著。是的,在保证事件叙述流畅的基础上最大限度地尊重了原著,把厚厚的一本书放到 2 个多小时的时间里来讲述本身就是一个挑战,但是经过一定的筛选和取舍后,最后的各部分衔接非常好,节奏流畅,没有一刻的沉闷和乏味,再现了小说中神奇的一幕幕。而魁第奇球比赛那场做得实在是太棒了!!在蓝天白云绿草地的映衬下,格兰芬多的红黄颜色搭配非常漂亮(附带一提,我们斯莱特林学院打球的方法真是粗犷……)

2 个多小时的片子,高潮迭起,全场观众的情绪都非常好(附带一提,都是年轻人,小孩子并不是太多,也许因为是末场的缘故,不过尽管是末场,仍旧是满座)。我非常高兴,导演很清楚自己的位置,在面对一部家喻户晓的东西时,哪些地方是自己应该尽力去展示的,而哪些地方是不需要自己多操心的,而这恰恰是中国许多'知名导演'至今所不明白的。

从电影院出来打车回家,司机(一个也门移民)问我,'WAHT ABOUT

THIS MOVIE?'，他过几天要带自己的孩子去看，我脱口而出：'PERFECT!'"

在电影还没有在这里公映的时候，让我们尽情诅咒那个就算睡着了也会在睡梦中偷笑出声的、幸福的红头发家伙吧。

哈里・波特的小说

哈里・波特的小说至今已经出了四本，每一本都引起了相当大的轰动。伴随着它们，我们看着哈利从一无所知的一年级新生成长为成熟的四年级学生，我们的怪物辞典也不只是三头犬、马人，还多了小精灵、狮鹫、摄魂怪，甚至还有……龙。这四部是《哈里・波特与魔法石》、《哈里・波特与密室》、《哈里・波特与阿兹卡班的囚徒》及《哈里・波特与火焰杯》。随着故事的故事的一步步深入，众多围绕在读者心头的迷题也一点点解开。霍格沃茨的历史、哈利父母的故事、伏地魔是怎样掌权又是怎样被击败的、食死党徒一个又一个的现身……不过在第四部"火焰杯"的故事里面，作者罗琳给人的感觉似乎是已经略显疲态，显示出了才气和能力上的不足（至少我是这么认为的）。她不像马格丽特・魏丝和崔西・西克曼（龙枪系列的作者）或是R・A・萨瓦多里（黑暗精灵系列的作者）那样拥有把握大局观的能力或描绘宏伟战争场面的笔触，毕竟龙枪和黑暗精灵系列的庞大世界观在作者开始写作之前，已经由众多专业者搭建完成，马格丽特、崔西、和萨瓦多里要做的只是在这个骨架上添满跳跃的肌肉和奔腾的鲜血。而罗琳则不能这样，她不仅需要自己亲手搭建属于哈利的世界观，而且要花费相当长的时间和笔墨去令这个世界完整和世人信服。如果一直像前几部那样写成轻松的小品系列还好，从第四部可以看出，罗琳像让这个世界更加庞大化，使情节更加复杂化，一两个小巫师之间的争斗已经不能满足罗琳的需要，于是，霍格沃茨以外的魔法学校登场了，效忠于伏地魔的食死党徒出现了，我们的主人公更多的时间内是被卷入到了政治斗争的风波中……庞大复杂是作者想要达到的，而冗杂不清则不是我们这些读者想要看到的了。罗琳在四个学院并存的问题上处理得都不是很好（似乎只有格兰芬多与斯莱特林两个学院在龙争虎斗，拉文克劳只有在魁地奇比赛中才能让读者知道这个学院的存在，至于赫奇帕奇，它出现过吗？反正我是没有印象），很难想象一同出现四个霍格沃茨一级的魔法学校之后，罗琳该怎样把握其间的关系和描绘其中的情形。哈里・波特的电影公映之后，给罗琳带来了难以想象的荣誉和财富，她马不停蹄地周转于世界各地，参加各种各样的首映式和读者见面会。她还会有时间和精力把以后的哈里・波特故事写得更加精彩、更加完美、更加令人信服更加引人入胜吗？作为一个哈里・波特的忠实fans，我不想去怀疑，但是……我不得不去怀疑。

附录一《哈里・波特与魔法石》全球公映时间表

2001年

11月16日

加拿大、英国、美国

11月17日

中国台湾（台湾的观众好幸福啊）

11月21日

比利时、菲律宾

11月22日

德国、马来西亚、荷兰、波多黎哥、新加坡、瑞士

11月23日

奥地利、芬兰、南非

11月29日

阿根廷、澳大利亚、以色列、新西兰

11月30日

丹麦、希腊、冰岛、挪威、葡萄牙、西班牙、瑞典、泰国、乌拉圭

12月1日

日本、韩国

12月5日

法国

12月6日

玻利维亚、智利、意大利、秘鲁

12月7日

巴西、哥伦比亚、墨西哥、巴拿马、特立尼达、委内瑞拉

12月13日

匈牙利、斯洛文尼亚

12月20日

克罗地亚、香港、黎巴嫩

12月21日

塞浦路斯、爱沙尼亚、拉脱维亚、立陶宛

12月28日

南斯拉夫

2002年

1月9日：埃及

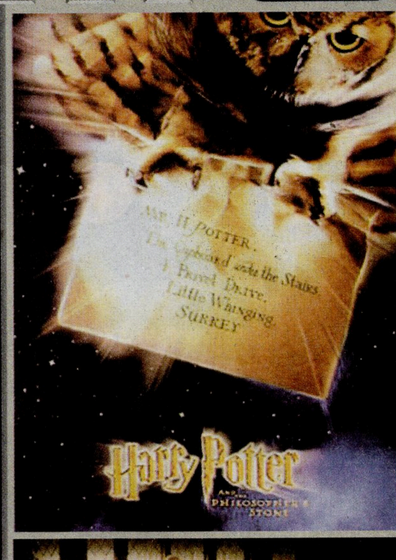
1月18日：土耳其

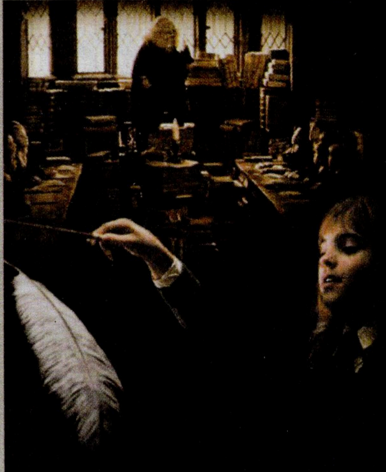
1月25日：捷克、波兰、罗马尼亚

2月14日：斯洛伐克

2月15日：保加利亚

四月/五月：印度（5555没有中国……）





附录二哈里・波特大事记（根据情节推测）

大约公元900	四巫师开办霍格沃茨
31/10/1492	差点无头的尼克死去
1926	伏地魔出生
1929	海格出生
1942	密室被伏地魔打开，陶金娘死去，海格被逐出校
1945	邓不利多打败黑暗巫师Grindelwald
1970	伏地魔掌权
31/7/1980	哈利・波特出世
31/10/1981	哈利父母被伏地魔所杀，伏地魔意外地倒台，小天狼星被捕
1991	哈利・波特入读霍格沃茨，开始学习以前一无所知的知识，并和伏地魔第一次交手
1992	密室再度被打开，哈利・波特与伏地魔正面交战
1993	小天狼星逃离阿兹卡班
1994	三强争霸赛重办，伏地魔重回

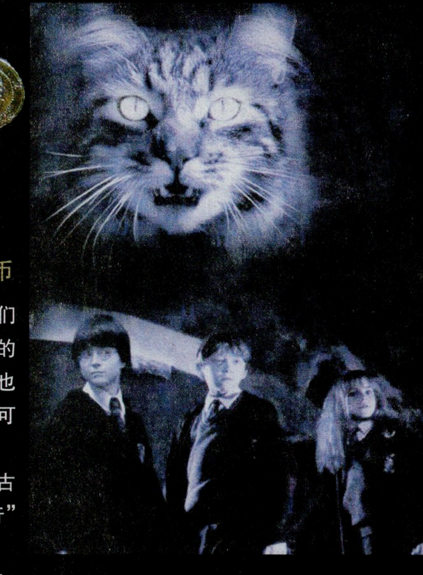


花絮一　哈里·波特世界中的钱币

在哈利·波特的世界中，在巫师们手中流通的货币与现实中麻瓜们使用的是不一样的。不过巫师们使用的货币也是由贵重金属制成，分为金加隆、银西可和铜纳特三种。

右图：这三种硬币的正面上都是古灵阁的头像，四周围绕着“古灵阁银行”几个字。

左图：那枚金色的硬币就是金加隆，上面的图象好象是一只凶猛的龙；银色的硬币为银西可，上面的图象是一只虚构的动物（好象是鹰头狮身有翼兽）；最小的硬币就是铜纳特了，上面的图案是一只山羊。



花絮二　关于魔法扫帚

伦敦7月11日消息：一位英国巫师最近公开诅咒畅销电影《哈利·波特与魔法石》，称片中一班巫术学生使用“魔法扫把”飞天时的“操控方法”有误。他甚至表示，除非电影公司纠正“错误”，否则该片票房必定大衰。

这位巫师名为凯文·卡里昂，自称为巫师组织“British White Witches”的“大祭师”。他指出，根据十六、七世纪的木刻画记载，驾驶“魔法扫帚”的正确方法应为“柄头在尾、扫帚头向前”，即“扫帚头”应向前导航而飞，而非倒后摆。所以一直以来电视和电影内所出现的巫婆飞天情节都一律是错的。

凯文自称自己拥有三把“魔法扫把”，不过因未获英国民航处批准，故不能一飞冲天作示范。

后记

终于写完了，揉揉发酸的手指，将僵硬的脖子靠在椅子的后背上。一闭上眼，就有一双翠绿的眼睛在脑海里眨啊眨的，对自己纯真地笑。

我不喜欢看见自己那些死板的同龄人看见自己研读哈里·波特时流露出来的那种不屑和轻佻。

我不喜欢总有人对我说：小孩才看的东西你也看？

当我们低着头匆匆趟过一条条小溪的时候，是不是总是因为有太多的过去要回顾，却没有注意到脚下溪边，那些闪着光彩、晶莹剔透无比美丽的小小石子？

当我们背着手缓缓走过一块块林荫的时候，是不是总是因为有太多的未来要背负，却没有聆听到耳边树上，那些清脆悦耳、沁人心脾无比动听的小鸟歌声？

前几天和星辰、jedi、3000一起在家里看宫崎骏的《平成狸合战》，里面有一句话给了我很深的印象，那是一只老狸猫对青年狸猫说的：“失去了游戏之心，我们就不能被称做狸猫了。”

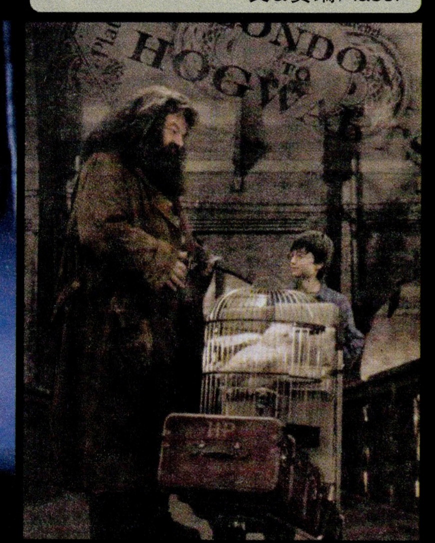
我想说的是：如果失去了这种随风飘逸的童心，我们，有可能什么都不是。

～完～

①霍格沃茨魔法学校的校长与副校长：邓布斯·阿不利多与麦格教授。
②魔药课老师斯内普教授。
③格兰芬多的魁地奇球队。
④驻守在学校里面的幽灵们。
⑤霍格沃茨的钥匙保管员与狩猎场的看守海格。
⑥教授黑魔法防御课的老师奇洛教授与教授飞行课老师霍琦教授。

文&责编/laser





游通社 VOL.2002.1

GAME AGENCY

新的一年一切为了读者

《电子游戏与电脑游戏》邮购部更换地址

新的邮购部地址为:
济南市纬九路邮政投递分局 008028 信箱
邮政编码:250021
查询电话:0531－7902989
收款人:邮购部

为了在新的一年能够更快、更好地为喜爱“电电”、喜爱“一点通”的读者们服务,我们这一次费尽千辛万苦(这么说真的是一点都不过分)将邮购部从北京千里迢迢地移到了济南。

其一:编辑部所有的书刊都在济南印刷,将邮购部迁至那里,可以在第一时间内将读者们邮购的书刊送到大家手里。能让读者们在最快的时间内拿到所定购的书,将是我们邮购部今后工作努力的目标。

其二:邮购部以前一直是和编辑部在一个办公地点工作,信箱和电话用的也是同一个。这样的话,查询邮购的电话经常会因为线路的繁忙打不进来。将邮购部迁至济南,将会避免了以上这种情况的发生,可以使编辑们与邮购部的同事们各尽其责,以百分之百的精力投入到工作中,为给读者献上更加精彩的期刊而奋斗,为让读者能更快收到书刊而努力。但是要请读者们注意,所变的只是邮购地址,投稿与来信的地址仍然没有变化,还是北京清河邮局 062 信箱(100085),希望读者们注意。

其三:设在济南的邮购部将成立一个完整的书库,自“电子游戏与电脑游戏工作室”成立以来出过的所有书籍及杂志都将在那里汇总,而且会定期地推出售书优惠活动,将大家所需的书籍和期刊捆绑打折出售,而且还将会有礼物随书赠送。希望大家注意杂志上的有关信息,得到自己想得到的书籍和杂志。

最后:请热爱我们的读者一如既往地支持我们的《电子游戏与电脑游戏》。我们将以我们的热情与努力来回报这种支持——相信我们。

——电子游戏与电脑游戏工作室

出片二十一小时

出片:杂志期刊业术语,泛指将编辑们所编辑的文本(电子形式)送至出片厂换成胶片形势,以便印刷厂印刷。对于编辑来说,出片一词标志着这期期刊工作的结束(以后就是印刷厂的事了)。“出片了”和“终于结束了”是一个意思。

AM 9:00　新编辑 SHINING 来到编辑部,跃跃欲试地等待着今天的工作。

AM 9: 30　主编 BLUE 到达,看到编辑部中杂乱而空旷的景象后失望地摇头,回到自己办公室开始工作。

ANGEL 哼着小调出现,打开服务器、拨号上网。

AM 9: 40　游戏部全体编辑到达,基于前一天大家熬夜到凌晨的现实情况,主编 BLUE 对大家的迟到表示理解。

AM10: 00　动漫部编辑伊里丝开始编辑碟报栏目,眼花缭乱的动画画面开始扰乱游戏部编辑的注意力。

AM 10:30　BLUE 出办公室透风,伊里丝换第二张盘。游戏部的键盘声噼哩啪啦响个不停,文字编辑工作进入最后冲刺阶段。

AM 11:00　为了缓解压力,laser、CLOUD、星辰及动漫部 JEDI、3000 开始说一些无聊的玩笑,BULE 从办公室中大喊:今天一定要出片!

AM 11: 10　laser 上网收信,星辰忙着做别册的东西,CLOUD 去制版部排功略。伊里丝换第三张盘。

AM 11:30　laser 和星辰去排版,CLOUD 去“藏经阁”(编辑部对资料室的爱称)找要用的图片。BLUE 在办公室中面对昨天买的召唤兽首办发呆。

AM 11:50　伊利丝换第四张盘。

AM 12: 00　laser 进主编办公室,借询问工作之机打听今天开饭的时间。

AM 12:20　键盘敲击声与“饿死我啦”的惨叫声此起彼伏,为了安抚大家的情绪,DRAGON 不得不许诺出片后请客。

AM 12:30　“开饭啦”这一美妙的词语终于从厨房传出,众人争相恐后离开电脑,在拳打脚踢中冲出门去奔向厨房。编辑部有云:先到者可得天时、次到者可得地利、再次到者可得人和。余者,空悲切也。

AM 12:50　风卷残云之后,众人回到各自的工作岗位。照例是午间休息时间——DRAGON 攻克前线任务,laser 与水底的第五使徒较劲,CLOUD 熟睡中,星辰仍在写别册的东西。

FM 1:10　BLUE 出门,宣布:今天一定要出片!于是午休取消。DRAGON 去排版、CLOUD 继续找图、laser、星辰继续手上的文字工作。

FM 1:40　laser、星辰排版,DRAGON 去找图,CLOUD 写功略。3000 与 JEDI 嘲笑忙碌的众人,伊里丝换第五张盘。

FM 2:20　写功略、排版、找图、排版。伊里丝换第六张盘。

FM 3: 00　laser 进主编办公室,问 BLUE 卷首语的进行情况,BLUE 答:差不多了。伊里丝更换第七张盘。

FM 3:40　死一般的沉寂,只有键盘的敲击声。伊里丝更换第八张盘。

FM 4: 20　大家校稿,为错别字闹成的笑话笑得前仰后合,3000 被抓来做苦力。伊里丝更换第九张盘。

FM 5: 00　星辰、CLOUD 为一包饼干大打出手,结果被 DRAGON 渔翁得利。伊里丝第九张盘 OVER,背上包去北太平庄买漫画。

FM 6: 00　吃晚饭,累得没有时间打嘴仗。ANGEL 回家,网络连接被终断,大家恋恋不舍地与 INTERNET 告别。

FM 7: 00　星辰算页码,忽然间发现少了一页,皆大惊。经核实后发现为误算,星辰被罚大可乐两瓶。

FM 8: 00　3000 与 JEDI 嘲笑完众人后回家,两个人一边走一边商量着是否该花费 1400 元购买达斯·瓦德的头盔。

FM 9: 00　BLUE 将卷首语交给众人,再次强调并威协今天务必要将期刊做完。

FM 11: 00　工作完成度——80%,laser 建议大家打开各自的游戏机轻松 1 小时,投票后未被通过。星辰下去买可乐。

FM 12: 00　补充能量——煮方便面,大家对今天出片充满希望(已经是昨天的明天了)。新人 SHINING 仍然精力充沛。

AM 2: 00　卷首、新闻、回顾彻底 OVER,DRAGON 安排轮流上阵,暂时被换下战场的人终于可以稍适休息。

AM 3:00　编读 OVER,完成工作后的 laser 开始继续攻略“机战 F”。

AM 4: 00　别册、模拟器、新游戏 OVER,星辰开始搜集昨天剩下的饼干渣,CLOUD 望着窗外思念起已经十余小时未见的女友。

AM 4: 30　清样(即排版完成后每一页的小样)一页页从打印机中“流出”,所有人振奋精神开始校稿。DRAGON 再次重申,出现错别字的人被扣掉的工资将被用于购买零食。

AM 5: 00　出片公司的取片人员悄然出现在众编辑的身后,并用温柔的声音催促大家。

AM6:00　出片——MISSION ACCOMPLISHED。



“自由玩家社区”只登出玩友的名字与联络地址是不是有些单调呢？至少 laser 是这么想的。不过从来信中看，也没有人说好，也没有人说不好，这就让 laser 感到有点难办了。到底登出的名单有没有起到应有的作用，能够让会员开阔眼界并且接触到相同爱好朋友们呢，这是 laser 一直想知道却一直无法知道的。希望会员们能够和 laser 取得联系，把你们的所得与要求告诉 laser，以便在以后的社区中做出相应的调整。记住，“自由玩家社区”永远是你们的。 ——殷切盼望泪水涟涟的 laser

自由玩家社区

FREE GAMERS' ZONE

●T&P2002/01/01 何英朗(男 24 岁)
地址：广东省顺德市陈村镇潭村管理区三巷十四号(78313) 电话：013731316847

●T&P2002/01/02 闫杰(男 19 岁)
地址：沈阳市铁西区南六中路 120 号(110023)
传呼：(999)168858 OICQ：15730171
E-mail：ztf@fashion.com.cn

●T&P2002/01/03 潘春龙(男 19 岁)
地址：上海市奉贤新寺驻军 79 分队(201416)
电话：(021)57491004

●T&P2002/01/04 蔡怡峰(男 18 岁)
地址：上海市虹口区东体育会路 408 弄 2 号 304 室(200083) 电话：(020)65605879
OICQ：77631774 E-mail：outerheaven@163.com

●T&P2002/01/05 陈志向(男 25 岁)
地址：广东省和平县阳明镇金带路 12 号(517200)

●T&P2002/01/06 柯金龙(男 17 岁)
地址：广东省阳西县织贺镇奋兴中学高一(四)(529800)

●T&P2002/01/07 张鹏飞(男 21 岁)
地址：河北省石家庄市装院路甲 1 号
电话：13081065849 OICQ：67419727
E-mail：jacky--cheng@sina.com

●T&P2002/01/08 邱锐闻(男 16 岁)
地址：上海市浦东新区德州路 380 弄 36 号 201 室(200126) OICQ：58860468

●T&P2002/01/09 姚杰(男 15 岁)
地址：江苏省无锡市上马墩江海新村 3 号 301 室(214011) 电话：(0510)2106397

●T&P2002/01/10 陆军(男 14 岁)
地址：广西桂平市第二中学初二＊一班(537200) OICQ：3330653

●T&P2002/01/11 王天石(男 19 岁)
地址：天津市南开区长江道天荣公寓 4-3-301(300193) OICQ：7171480
E-mail：mixwang88@sina.com

●T&P2002/01/12 施霖(男 15 岁)
地址：上海市嘉定区嘉定一中高一(10)班(201800) OICQ：69983873
E-mail：shilin@my81890.net

●T&P2002/01/13 何鑫(男 19 岁)
地址：陕西西安武警工程学院 26 队(710086)
传呼：(029)4315445

●T&P2002/01/14 曾俊欣(男 19 岁)
地址：广州市荔湾区龙津东和盛里 1 号 2 楼(510140) 电话：(020)81399160
E-mail：herritl@gdrnet.com

●T&P2002/01/15 伍玉强(男 22 岁)
地址：成都市金牛区洞子口街五福桥村五组(610081)

●T&P2002/01/16 关鹏(男 19 岁)
地址：吉林省九台市卡伦湖教育开发区吉林大学 010704 班(130507) OICQ：52643375
E-mail：GUAN-XIAO-TIAN@163.NET

●T&P2002/01/17 李俊(男 21 岁)
地址：成都市八里庄桃溪路 108 号(物管所)(610051)

●T&P2002/01/18 许晋文(男 15 岁)
地址：广州市黄埔区庙头红荔路 13 座 602(510730) 电话：(020)82093169

●T&P2002/01/19 王晓波(男 21 岁)
地址：浙江省杭州市上城区莫邪塘甘王新村 4 幢 2 单元 205 室(310016)
电话：(0571)86076659 手机：013675873770

●T&P2002/01/20 梁羡欢(男 16 岁)
地址：广东省台山市东 11 号 503 启(529200)
E-mail：Alamliang@21cn.com

●T&P2002/01/21 郭镭(男 17 岁)
地址：天津市南开中学高三(四)班(300100)
E-mail：guolei@mail.zlnet.com.cn

●T&P2002/01/22 张晓明(男 19 岁)
地址：吉林省安图县白河林业局高中三年一班(130000) 电话：(0433)5720627
OICQ：13205530 E-mail：flybear-001@163.com

●T&P2002/01/23 陈祖辉(男 18 岁)
地址：广东省新会城市桥中高三(2)班(529100)

●T&P2002/01/24 龚琨晖(男 20 岁)
地址：南宁市长冈路天堂岭武警指挥学校学员四队十班(530023) OICQ：5855056
E-mail：GMFZ1@263.net

●T&P2002/01/25 NAHKI(男 16 岁)
地址：上海市长春路 348 号 608 室(200018)
OICQ：49599062 E-mail：Ayalarow@fm365.com

●T&P2002/01/26 杨帆(男 21 岁)
地址：浙江杭州浙大玉泉 1126#(310027)
电话：(0571)87922534 E-mail：panda-fan@263.net

●T&P2002/01/27 侯立峰(男 23 岁)
地址：张家口市下花园公安分局矿山派出所(075300) 电话：13931311269

●T&P2002/01/28 SEAKA(男 17 岁)
地址：广西柳州广雅路 18-1-1-1(545001)
OICQ：22968284 E-mail：aiska@sina.com

●T&P2002/01/29 曹良坤(男 18 岁)
地址：河北省石家庄高柱小区 63 栋 5 单元 102(050061)
电话：(0311)7759203 OICQ：51174479
E-mail：a51174479@263.net

●T&P2002/01/30 王刚(男 18 岁)
地址：上海市康定路 567 号(215300)
OICQ：79618613

●T&P2002/01/31 曹锋(男 18 岁)
地址：安徽省芜湖市狮子山马路 69#3 幢 301 室
电话：(0553)3870503 OICQ：17025574

●T&P2002/01/32 孟福忠(男 17 岁)
地址：上海市宝山区共康路周孟北孟 12 号(200436)

●T&P2002/01/33 张琦(男 19 岁)
地址：大连市中山区麒麟东巷 45 号日语 4 班(116001) 电话：(0411)2310904
OICQ：46430537 E-mail：zhangqi-1135@163.com

●T&P2002/01/34 郭果(男 18 岁)
地址：成都市四川大学望江校区西区 254 信箱(610065) 电话：(028)5460272
E-mail：Robin-y@263.net

●T&P2002/01/35 罗淦文(男 18 岁)
地址：重庆市垫江县中学高 2002 级 7 班(408300)
OICQ：18497800 E-mail：luoganwen1983@sina.com

●T&P2002/01/36 沈黎明(男 23 岁)
地址：浙江杭州市全抗瓶窑卫生管理站(311115) E-mail：slm1997@163.com

●T&P2002/01/37 王冰(男 15 岁)
地址：贵州省赫章县一中初二(3)班(550000)

●T&P2002/01/38 姜寿海(男 19 岁)
地址：山东省青岛市城阳区青大工业园工人洋学院 3 系(266111) 电话：(0532)7806134
OICQ：87103415 E-mail：femcx@163.com

●T&P2002/01/339 秦晶(男 18 岁)
地址：江苏省江阴市培尔学院 2001 届计算机系 011 班(214405) 电话：(0510)6117455
OICQ：41456210 E-mail：tuotell@sina.com

●T&P2002/01/40 曾俊(男 19 岁)
地址：山西省太原市山西财经大学北校区 075 号信箱(030012) 电话：(0351)7950412
OICQ：270142001E-mail：zyj414@163.net

●T&P2002/01/41 闫少鹏(男 16 岁)
地址：甘肃省兰州市红古区海石湾 7 号 22 栋 505 楼 58 号(730084) 电话：6234600

●T&P2002/01/42 程斌(男 17 岁)
地址：江苏省苏州湄长新村 43-105 室(215007) 电话：(0512)5610885
E-mail：K·KK·K@sohu.com

●T&P2002/01/43 张政(男 19 岁)
地址：上海市闸北区新泰路 60 弄 36 号(200085) 电话：(020)63572915

●T&P2002/01/44 何亮(男 18 岁)
地址：广东珠海市拱北桂花北路 18 号 1 单元 402(519020)
电话：(0756)8111105 E-mail：bossufo@163.com

以前的"问询处"现在改名成为"社区医院"了，所有的疑难病症都会在这里面得到解决。以后想把医院分为外科和内科，外科专门解决硬件问题，内科专门解决软件问题。如果大家认为这样不错的话，从下期起就这样做。——穿上白大褂满地乱遛哒的 laser

COMMUNITIES' 社区医院 HOSPITAL

进来我想买一台 PS2(35000 型)，不要正版 GT3，请问：

①请问合理价位为多少？

②大概有什么配备？

③这型号是否能玩 D 版 PS2、PS 游戏(我们这里经济不发达，只有一家游戏店有卖 PS2)，若不可以，那种型号可以？

④请教我一下邮购的步骤。

广西梧州　何力

——首先，正版的 GT3 已经降到了很低的价位，要与不要没什么太大的区别。合理的价位应该在 2400 元左右(现在还在降价)。

——手柄一只、电源线、AV 线。(220V 转 110V 的变压器、记忆卡需要自己买)

——无论何种型号，只要加上合适的直读芯片，都可以玩。

——任何手续齐全的游戏店都有在杂志上刊登广告的权利，如要邮购 PS2 如此高价的物品，建议先与商家取得联系。

在下为一菜鸟，有几个问题想要请教

①《格兰蒂亚》在到达"精灵的圣地"中怎样走到对岸？

②《恶魔城——月下幻想曲》中"毒雾"在哪里？如何才能让终极装备不让死神夺走？

③《鬼屋魔影 4》的攻略有卖吗？

哈尔滨　LEON

——问题问得很不清楚呢，理论上来说《格兰蒂亚》的迷宫没有什么值得探讨的迷题，只要用心查找出口就可以了。

——逆之恶魔城最右上角的一个房间里。必须要在输入名字的时候输入"X-X! V" Q"使幸运值到达 99，然后在进入死神的房间之前将身上的所有装备取下，被那个狗状的怪物撞一下，就会直接跳过死神的房间。毒雾在逆恶魔城地下墓地的最右端的房间里。

——《电子游戏与电脑游戏》今年第八期有详细的全攻略。

见到《电电》公布的"幻想水浒传 2"的全仲间手的方法之后，使本来对 GOOD ENDING 绝望的我又重新燃起了斗志，不过在此处有几个疑问，忘请赐教：

①既然天伤星和地急星之可选择其一，那还怎么集齐一百零八星？

②"忍者之里"到底在哪里？(请给没方向感的我一个详细的答案)

③如何得到"きされれ封印球？"

北京　雷婷然

——到元赤月帝国谈判的时候，天伤星和地急星的确只能二选一。但是不要忘记，天佑星的女儿是替换的关键，如果你选择天伤星则天佑星的女儿会成为地急星，如你选择地急星她又会成为天伤星。

——忍者之里的到达方法是这样的。到共和国去的路上要经过一处由梯子构成道路的峭壁，通过以后，建议你一直按住斜下的方向前进，在森林里会找到隐藏的道路。

——这个封印球是和地暴星一起加入队伍的，得到地暴星就得到此封印球。

有些问题想要请教：

①近日购得 PS2 一台，35000 型，3400 元，没装直读。本想永远……但是 MONEY……贵刊广告中写的 DVD 直读和 50 元左右的 PS2 DVD 版游戏，你们看来值得信赖吗？(不死机、短斤少两吗？)

②有没有一种外置式的直读(玩家可自行拆装，不必打开机器)？

③购置 PS2 遥控器有必要吗？需不需要打开机器安装？

④任何电玩杂志都劝玩家不要用 PS2 看 DVD 影片，这到底为什么？在小弟看来，玩游戏时光头需要不停的读盘，而看 DVD 影片时却听不到读盘声，本该玩游戏比看 DVD 伤害大？

⑤听朋友说 DVD 分好几区，1 区、2 区……全区，这到底是怎么回事？PS2(无直读)能看那些区的 DVD？

⑥贵刊在前几期的问讯处中提到能用 GBA 右上角的螺丝调节画面亮度，我怎么找不到？只有几颗打开机壳的螺丝。

——关于这个问题，答案是这样的：直读目前在不停的更新换代，所以购入时机要自己掌握。而游戏盘方面，与当初 PS 的游戏盘状况相同，如果使用必然带来一些影响。

——目前这种设备就没有看到成熟商品，估计要等一等，毕竟 PS2 带有 IEEE1934 和 USB 的外借口。

——PS2 遥控器不用开启机器安装，只要将遥控器配属的接收口插在 PS2 的记忆卡插口即可。遥控器目前作用为 DVD 播放专用。

——PS2，说俗话就是有一些"娇气"，我们如果用其观看目前市面上最常见的全区 DVD 的话，必然损坏光头。读盘的声音不是区分伤害程度的线索。

——PS2 的 DVD 观看问题是与分区有关系，DVD 分区是根据地区划分的，而目前我国市场上的主流 DVD 机都是可以观看全部区码的，而 PS2 如果是解码器内置的话(现在的 PS2 基本都是内置的，只有 10000 型是全区解码程序放置于记忆卡里)，只能观看 2 区的 DVD。

——哈哈，首先你要确认是否已彻底检查了机器的后面，看看还有没有忘记撕下来的贴纸呢？贴纸后就是你想要找的。

①在电电的新闻里看到了一则有关 GBA 新屏幕的新闻，不知是否属实？如是，何处有卖，价格如何？

②超任的磁碟机如何纪录？主机与磁碟机中间的转接卡何处有卖？

③我于今年 5 月 6 日邮购了一些书，后电话查询被告知已于 6 月 5 日寄出，但是至今没有收到。

——因为有不少玩家反映 GBA 屏幕较暗的问题，所以任天堂有打算更换液晶屏的供应商，但是究竟什么时候开始实施目前还不清楚，如果以后出现了更换了液晶屏的新 GBA 相信价格也不会变。

——超任磁碟机在游戏时将纪录记忆在内存中，当你要结束游戏时应退回磁碟机的管理画面，然后将纪录拷贝至软盘中保存。不知你说的转接卡为何物，如果是磁碟机和游戏机卡带端子的接口部分，这应该磁碟机的一部分，一般不会单卖。

——因为 7 月份邮购部搬家的原因给很多读者带来了不便，在此我们向广大读者致以十二分的歉意。你所需要的书籍已于 11 月补寄了一份，请注意查收，如果还没有收到的话可以致电至邮购部查询，邮购部电话为：0531-7902989

社区SHOW

“社区 SHOW”是游通社新增加的栏目，主旨就是让玩友们能够在这片天地中尽情展示自我的风采。这一次的“社区 SHOW”分为两个部分，一部分是从玩友们寄来的调查表上的个性留言中精选出来的——“玩友留言 SHOW”，以及在自画像中挑出来的“玩友个人头像 SHOW”。这些可都是 laser 翻了几百张的读者调查表的成果，大家应该能够喜欢吧。

——忐忑不安的 laser








玩友留言 SHOW

留言	地区	姓名	laser 点评
不可游戏终生，但终生必须游戏	湖南	吴浪	好棒的人生哲理
吃遍天下美食，玩遍天下游戏	哈尔滨	李天男	和 DRAGON 的愿望差不多呢
前进无止境，游戏无终结	贵州	汪璇	总结得很深奥
只有我玩游戏，没有游戏玩我	绍兴	陈斌	呵呵，呵呵（只会傻笑了）
世嘉最爱，索尼拥有，任天堂不赖	苏州	王钰俊	和星辰正好相反
游戏可以不玩，T&P 不可以不看	东莞	张家豪	（流泪）简直是知音！
游戏游戏我爱你，就像小熊在家里啃玉米	苏州	吴建刚	（汗……）好像原词不是这么说的吧……
生命不息，游戏不止	温州	诸晨升	此真玩家也！
玩不到的游戏是最好的	上海	詹名敏	玩到的游戏是最不好的？
动画、漫画、游戏，一个也不能少	湖南	饶恒	和 LASER 一样呢

TO　星辰：既然你已拥有一台 GBA，那为何不送我一台？　上海　张帆

星辰：寄一千元前来吧……还送你一盘卡——盗版的。

TO　laser：难道你写出所有的攻略都是要通宵晚上十几个小时的结果吗？　厦门　刘扬

laser：所有……不见得，《寂静岭 2》真的是熬了通宵呢。

TO　星辰：可惜你不喜欢 BL，不然我就在“最喜欢的编辑”那栏写你的名字了……（注：女孩子）　上海　K.S

星辰：……（石化中）

TO　MARS：再见了！一路走好～～呵呵，编辑部又成清一色的光头了：）　合肥　颜曙帆（鼹鼠翻？）

所有编辑：拉这个幸灾乐祸的家伙出去游街！

TO　ET&MARS：宁可让动漫部 JEDI 走人，也不能让你们走！　长春　封伟平

JEDI：（哭）这和我有什么关系啊……

TO　DRAGON：你可是元老啦，你在 97 年 1 月号上的个性新年问候我可是还有底哦！想看吗？　合肥　倪伟

DRAGON：咳咳咳（弓背弯腰），岁数大喽，可什么东西都记不住喽……

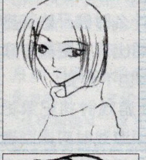
TO laser：鼓气勇敢，突破“常态”，“L”旗飘飘，微风八面！　无锡　徐炼君

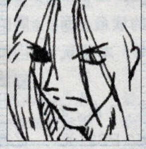
laser：（满脸堆笑）客气了客气了……

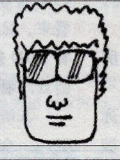
TO　laser：你的攻略写得很美——就像大火腿；你也一定很酷——就像擦鞋布　本溪　王天一

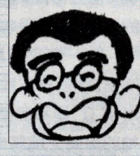
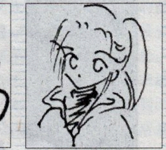
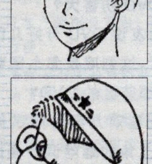
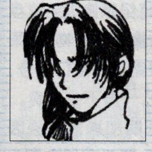
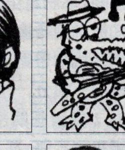
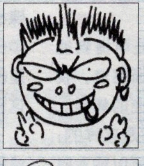
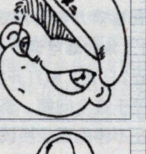
laser：（狂汗中）有这么夸人的吗？

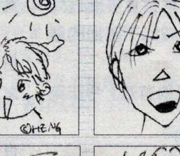
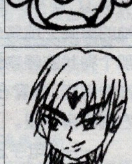
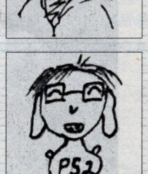
玩友个人头像 SHOW

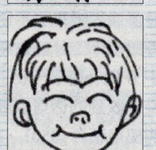




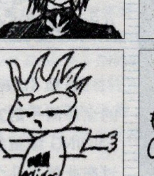



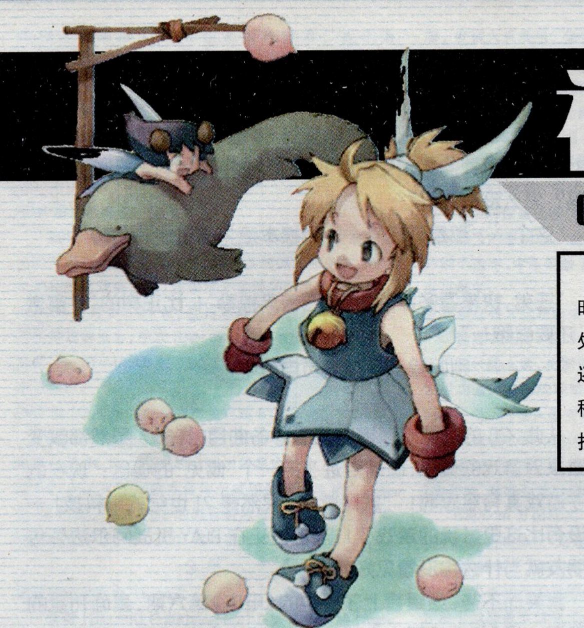







社区杂谈

COMMUNITY CENTER



游戏·生活·我
GAME, LIFE & ME

上期新出现的栏目"游戏·生活·我"与创刊时便拥有的栏目"名作大家谈"这一次被合并在一处，名字大家也都看到了，叫做"社区杂谈"。下期还将增设"同人小说馆"。希望大家能够踊跃的投稿，让更多的朋友一起来分享你的快乐，一起来分担你的忧伤。——想过去看今朝此起彼伏的 laser

寝室中的"机战"

宛若金字塔一般，随着时光的流逝，我身边的"三栖(动画、漫画、游戏)族"也随着小学、初中、高中的顺序与日俱减，大学则是金字塔的顶端。

初到寝室，我尚存有从废品堆里捡个 PS 出来的希望——但求于班里能觅一知音，死亦足矣。可惜定睛一瞧大家的面相，心下先凉了一半。众人均是极标准的三好学生式打扮：平头＋高度近视镜＋四方脸＋目光呆滞＋一套四季共用的衬衫。若想从这些人中挑出个 GAME PLAYER，实与在牧场里找只基因突变成老虎的绵羊无异。

果不其然，开学数周，我仍与寝室里的气氛显得有些格格不入，其余七人闲聊时都是谈些让我不知所云的东西。若是音乐、足球之类的话题倒还好办些——本人在 DDR 与 WE 上的造诣倒也不凡。问题是倘聊些时装、电影、泡 GIRL 等东东……却只有洗耳恭听的份。我也曾多次试探性地挑起过 GAME 的话题，诸如："WE 比真实的足球比赛还要刺激！"、"晚上一个人玩生化危机那才叫恐怖！"、"FF 的 CG 效果同电影没有区别！"等等，但换来的大多是"？"、"？？"、"？？？"之类的回答。起初我并无幼儿园阿姨的英明，耐着性子拿起杂志打算把十万个为什么解释成十万个不为什么，可惜众人早耐性在先，"？"纷纷开始向"？！"过渡，我方才领悟"沉默是金"这个硬道理，不待"！"出现便缄口不言。倒是有个兄弟挺给面子，被我先前的话语勾起了儿时的回忆，兴致勃勃地过来要跟我切磋切磋魂斗罗，我立时骇然，生怕他一会儿连俄罗斯方块都要拿来问我，忙谎称另有要事先行一步，将这个不该打开的话匣子合上。看来这环境与 GAME 算是无缘了。

岂料不久便出现了转机，班长在一次回家改善伙食后改善得高兴，忽良心发现，回来时带了台老版 GB，另附卡带两盒，其中一盒为"三国志＋太空战士 4(实为《浪漫沙加》)＋第二次机器人大战"的中文版三合一。我先是赞叹班长能搞到如此古董级的卡带，又见那本是纯白的 GB 已是黄黑二色的混杂体，更佩服那机器的质量——倘是 PS 早就变成废铁了。虽然个人见怪不怪，但这台于其他人眼中的"高科技产品"却被班里奉为至宝，一时间成了炙手可热的抢手货，GAME 之风大兴。我班男生共有三个寝室，我寝 8 人与外寝 10 人共用一个套间，外加班长那边一个六人式贵族寝室。这六人无愧为贵族的称号，开学不几天便迷上了《星际争霸》，遂组成个"星河战队"，除了每天上课的地点由学校改为网吧，上课时间由白天改为夜晚后倒也与其他学生无异，且现学现用，每到付帐时个个开溜得比虫族的速推还要快上一筹，腿慢点的只好留下做东，神情直似挨屠时的农民。

此六人昼伏夜出，该寝对 GB 的占有权算是自动放弃；外寝均为农家出身，大多是安分守己之辈，见那尖端科技已是风烛残年，惟恐一个按坏搞不好连全身家当也要赔进去，焉敢造次？GB 也就顺理成章地成了我寝的专有名词。

初时众人仅拿 GB 玩玩超级玛里奥，网球，坦克大战之类小孩子的东东，偶尔有人出于对古典文学的喜好拿出《三国志》一玩，但因学艺有余玩艺不精，不一会儿便出现"＊氏一族全灭"的字样，待到刘孙曹三族被他依次自生自灭个干净，也对三国失了兴趣，就此作罢。寝室里每日都是玛里奥、网球的配乐，让我哭笑不得。

因老母身体不适，我回家照料了几日，待到再回寝时，赫然发现穷极无聊的众人居然捧起了机战——尤以老五和小七这两个动漫盲为甚。因已有《三国志》的前车之鉴，我对他们也没抱多大指望，料其至多也就是玩个两三天罢了，成不了多大气候。

没指望归没指望，但我终究是寝里公认的"游戏达人"，大家的问题自是要必回的。所以我也只好不厌其烦地为大家解释诸如 EN 有何用途弹数为瓦特意思兼气力更是何方神圣云云，到最后累得口干舌燥，消受了兄弟们献上的半杯可乐后遂回铺安然入梦。

第二天早上，我在梦里翻身时脚边忽碰一异物，于朦胧中睁眼看去，依稀见一熊猫立我铺边，顿时吓出一身冷汗，正思索熊猫究竟是草食还是肉食自己现在究竟是在寝室还是在动物园报警电话究竟是 110 还是 120 间，那熊猫忽口吐人语，自称老五，拿着 GB 问我"精神"到底是何东东。我再揉眼细看方知此乃老五无疑，至于眼边的熊猫圈则是熬夜机战之故——到了 20 话，没用过一次"精神"！理由则是我没教他！我又好气又好笑，感其心诚，详解之以"精神"，更教了他点小得不能再小的秘籍：敌方进攻时按 B 会出现战斗选项及某些"说得"对象等等。老五听得如醉如痴，不住地吞口水。我借机拿过 GB 看看他的队伍情况：好家伙！阿姆罗、卡缪、捷多等 NT 皇牌一个也没培养！主力里"幸运队"(全是

游戏·生活·我
GAME、LIFE &ME

GIRL的废物团体）倒是上了一半！我先是嘉其精神表其斗志继而责其常识——稍懂高达的没人会这样！最后给他推荐了许多主力机种及机师（外加许多原著动画情节），此时小七已醒，也听得羡慕不已，摩拳擦掌地也要来一试，老五不依，双方险些上演真人快打。后经我调停，两人才达成"各用一记忆档，各玩半天"的共识。

二人就此也归为夜枭一列且均建树不小。小七后来居上，实力发展平均，重点练了正树与多蒙；老五深知失败乃成功的MUM，重新打过，且战绩斐然：第一话成功击退克罗特，后又说得了凤与璞露，直达23话，眼见成功在望，可惜晚节不保，于一电闪雷鸣之夜晚因使用变压器PLAY而酿成由停电导致记录全失的惨剧（小七尚存有一LOAD），后又打至19话，再次因一室友用了《三国志》里的记录而前功尽弃。老五本拟悬梁自尽，经众人多番开导才决定苟活于世——"少了个跑腿的伙计终究有些不便"，这是大家的共同心声。

一星期后，小七磕磕绊绊地通了关——最后一话他打了5遍，用了一个整夜，在脑细胞及机体均几乎全军覆灭的情况下击败了最终BOSS，待看完爆机画面后已是凌晨5点，过度兴奋的小七以三呼万岁作为庆贺胜利的表示，睡眼惺忪地从被里探出头的大家也纷纷投以水缸及拖鞋作为贺礼："大清早的乱嚎什么？！"

我看时机已熟，也为了杀杀小七的锐气，将GB借来一用，花了一天时间打到第19话的狮子团，其过程令老五、小七叹为观止：我在初期先走了趟通往宇宙的分支剧情，令二人大跌眼镜；后又说得了蝴蝶与另一台铁金刚，更让他们折服不已；待到用攒下的20万资金将V2改造成重型阿塞特时，两个人简直要把我当偶像来崇拜了。我也在寝室里第一次尝到了于GAME上被尊敬的滋味。^-^

其他兄弟见此游戏具有如斯神效，好奇心下均欲上阵一试，随即不能自拔，一时间寝室内战火连天，唯一的憾事便是不能多生几道记忆格出来。《超级机器人大战》的魅力由此可见一斑！（此乃广告）

不过有件事情我觉得有必要纠正一下，那就是二战中文版的翻译有着相当严重的问题，如果是一些无关紧要诸如黑色三连星之类的小角色倒也罢了，问题是一些主力机师与机体的名字……听着他们每天"钢弹"、"安罗"地乱叫始终不是滋味，于是我尽可能地利用一切时间来为大家补课：钢弹→高达，海依思→扎古，安罗→阿姆罗，谢→夏亚，国华→兜甲儿……至于另外一些：开着ZZ高达的捷多被他们叫"朱德"已叫得顺了口，也只好由得去了。从此，机战术语稍稍得到了普及，不过上课时也偶尔于我班区域爆出一声"朱德又挂掉了！"一语既出，四座皆惊。

人的潜力果然是无穷的，渐渐地，我觉得自己这个"启蒙导师"已经开始有点力不从心了，常常可以听到这样的对话：

"三哥（我在寝室排行老三），我把娜拉说得了！"

"？？？怎可能？动画中她明明是死了呀？！"

"我先把夏亚干掉，再把阿姆罗派上去就搞定了！诺，你自己看。"

"…………"

"老三，我终于把修白川干掉了！他第一次出现的时候！"

"白河愁吗？……第一次出现时？！你不是说梦话吧？！"

"骗你去死！我先把流龙马练到50级，等修的血剩一半时再冲上去一下干掉的！费劲死了！对了，你不是说打败他后他能加入吗？怎么没有？？"

"这个……那是开玩笑……我根本没打赢过……（汗）"

"三弟，快来看多蒙的新技'石破天惊拳'！比正树的'宇宙诺亚'还要狠哦！"

"…………别叫我…………伤自尊中…………"

从此，GB的二战成了寝室里的必备曲目，许多人虽然都改变了原来对游戏的偏见，但却走进了另一个"偏见"的误区："现在的电子游戏真有意思啊！""就是就是！果然是21世纪的高科技！一定没有比这更好玩的游戏了！"（各位正在PLAY机战阿尔法外传的朋友就当什么也没看见好了……）

我笑而不答，缓缓合上了手中的《电电》第六期，里面刊登的赫然是一幅《超级机器人大战α》中文版的广告，7月5日发售。（但是直到现在仍没有消息……汗……）

我真的十分迫切地想看到当我把PS搬到寝室时，他们见到α时的表情……^-*

文/NT骑士团下属游侠纵队·绯雨骑士·SQUALL—LH

做名人难啊……

我永远也忘不了，2001年9月23日，全省扫黄打非严整期间我被逮住了。

不过，我没有嫖娼，（有心无胆，有胆也无钱）也不是抢劫勒索，更不是反动偷窃。我只是在一个不恰当的时间，在一个不恰当的地方，进行了一项不恰当的行为。我很乖的坐着，在游戏厅里坐着，旁边还有位挂着鼻涕的小学生DD，但我绝没有想到——我上了电视了，而且画面是那种没加上马赛克处理的，这还不算，那天杀的摄像师大概是看我帅吧，因此还给我来了个脸部特写，而且，我还忘了取下校徽。就这样，我与那个小DD对战KOF的温馨画面通过电视直播，转播，重播全城皆知。

我出名了……

我现在才知道当名人确实不易，一回学校，我就被校长请到刚装修完毕的豪华办公室，做了一番极为"亲切"且"热烈"的"交谈"，班主任请我写一份成名的经过和成名后的人得感受，班里的同学更是大声欢呼"偶像，偶像……"，回到家，老爸更是以"家门有幸"，隆重款待了我一顿……

做人难，做名人更难，做一个在严打期间出名的人更是难上加难……

文/绳京屏









名作大家谈

LET'S TALK ABOUT GAMES

武士道的覆灭

相隔多年，重回儿时的街机房，看到一切物事人非。唯有那台真侍魂，依然摆放在那个角落，数名如我高中模样的学生正在眉飞色舞地对战。想象当年盛况，不禁喟然。侍魂与 SNK 犹如琵琶法师吟唱的"人生苦短，命脉无常"。

侍魂登场于 1993 年，而我有幸在当年就开始了侍魂的历程。当时上海某机房里，拥有绝无仅有的一台 NEO GEO(可能很多人直到现在都没见过)。虽然当时包机价高达 10 元/小时(超任 3-4 元)。但与街机毫无差异的效果(包括捆在长条凳上的摇杆...)实在是令人震撼。当时，街霸 2 是绝对的霸主，机房没有街霸 2 就不用开了。而侍魂却以另辟蹊径，个性突出而吸引了玩家。故事设定在日本历史上著名的岛原事件后 300 年，天草四郎的冤魂借助他人的身体复活，意图打开魔界之门，因而引来各角色之间的纠缠。仅从背景和人设看，浓浓的武士风味加上古朴的古日本风情就已经是非常的出色。而格斗系统更是独具一格，首创了真正的武器格斗流。由于武器的存在，格斗不再是近程拳脚或是远程飞行道具对发，利用武器的距离成为以后侍魂系列的奥义所在。另外怒槽的出现，使得一击必杀的快感使得游戏的刺激程度大增，加上纷飞的鲜血，破裂的尸体，实在是大呼爽快。侍魂 1 如同一杯鸡尾酒，彰现个性而又美味可口。

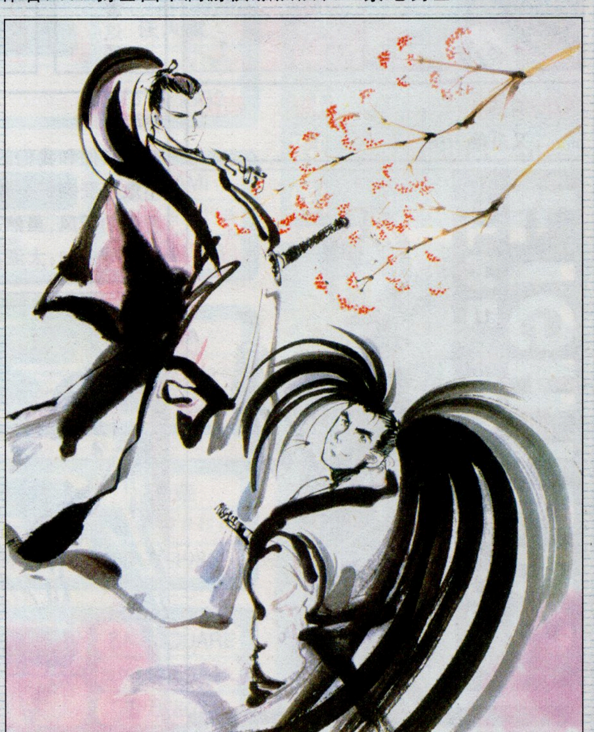
《真·侍魂 霸王丸地狱变》的热潮很快红遍了各地。细致的画风，流畅的动作，个性的角色，新的系统，一切都是真侍魂成为经典的理由。橘·右京和牙神幻十朗极酷的出演，以及娜可露露的美丽为游戏增添了无数色彩。街机房的那台侍魂开始排队，永远有人在作殊死搏斗。从最开始的重刀互砍到慢慢出现前翻背负等技巧，真侍魂开始造就一个长达 7 年的传说。至今依然有人认为唯有真侍魂才是最高格斗游戏。游戏里也首次出现 SNK 常用的超必杀技，魄力惊人的画面果然出色而效果似乎就……好在可以破坏对手的武器，也稍稍给了点安慰。由于剑质的不同，角色间的差异非常明显，攻击也没有什么特定套路可言。进攻，不论手段，只要消灭对手！这样的理念创造了无数个性化打法，也是其无穷魅力的一部分。2 则是一杯香茗，时间久远越显其浓郁香醇。

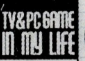
1995 年，《侍魂 3. 斩红郎无双剑》在前作余热未消之时悄悄登陆。从 3 开始，角色大大减少，但每个角色都有罗刹和修罗两种完全相异的剑质。更大的区别是，3 采用的是水墨画法，而不再是 2 里的卡通画法，人物更加写实，而场景则突出萧索的寒意。对于侍魂本身韵味来说，这样的意境自然是更加适合。然而却被大部分真侍魂玩家所拒绝接受。3 也更加的突出刀剑游戏的特点，将一击必杀的概念做到了及至。在怒的一瞬间，人物攻击力可以产生恐怖的杀伤力，大大加大了随机性。而兜后，闪避系统的加入，更使得游戏正如真剑胜负，高手对决生死只在瞬间产生，一次失误就可能让游戏终结。这样为少数人而设定的系统自然不会被总体接受，虽然保留了小部分固定 FANS，侍魂 3 还是匆匆而来，匆匆而去，甚至很多人还未感觉他的究竟就再也没有看到。另外，作为角色设定，3 里的 BOSS 斩红郎无异是最有气魄的人物，无论是人物本身还是剑术都存在着无以匹敌的霸气，这是任何游戏都无法望其项背的。3 是一壶烈酒，只有少数善饮才能体会他的出色。

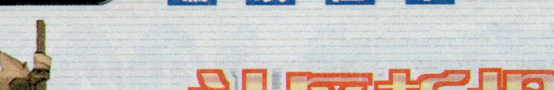
1996，进入大学的下半年就在机房里看到了《侍魂 4·天草降临》。毕竟真侍魂已经存在的太久，玩家的目光也开始投及这个侍魂的最后辉煌。4 的系统依然是建筑在 3 的基础上，但大大消减了 3 里随机的效果，重刀也没有往日的豪爽了，取而代之的是各种连续技巧。加入了毁誉参半的 14 连斩，这个设定本身是为了蓄怒，但很多人认为辛辛苦苦按了这么多下，居然伤血不到一下中刀，先爆发的不是所用角色的怒气而是自己的怒气。这一作攻防都产生在普通技当中，连续技要实现还是非常困难的，因此如同街霸般开始注重格斗游戏的基础。但一击必杀的效果依然保留了下来，也就是一战中只能使用一次的怒槽爆发。怒槽爆发时时间停止，怒槽慢慢变短，但同时可以发动一闪和连击两种特殊技巧。一闪最多可以一次性消去对方将近 2/3 的血量，因此战斗的紧张感依然可以保持到最后一秒。人物之间的平衡性也是整个系列做的比较好的，除去太弱的 1，2 个角色，其他还都是有其可用之处。4 是一杯咖啡，入口极苦，但慢慢品尝才能体会浓浓风味。

然而，自此以后，SNK 与侍魂渐渐迷茫在自己的辉煌中。追随热潮而产生的畸形 -3D 侍魂与 NEO64 主板在一片骂声中消声匿迹，而 PS 新作外传也是不知所谓的格斗。原先刀剑格斗流创造距离感，爽快被完全放弃，反而追随着一些世俗的玩意。侍魂的历史正是 SNK 本身的历史，他的出现是 SNK 创新格斗理念的实现，他最辉煌数年也是 SNK 最辉煌的时代，而他的迅速衰败正是 SNK 帝国倾覆的开始。也许对于侍魂来说，1996 年就已经结束了，剩下的只是我等遗老们若有若无的幻想，而现今 SNK 的完全倒闭，只不过掐灭最后的一丝火星。新近传闻，侍魂 5 已在韩国小组中继续开发，自己也不禁一阵冷笑。没有精气髓的躯壳，如同没有剑的武士，还能称作武士魂么？武士道，覆灭了啊。

作者/NT 骑士团下属游侠纵队队长·紫电骑士·SNOOPYS





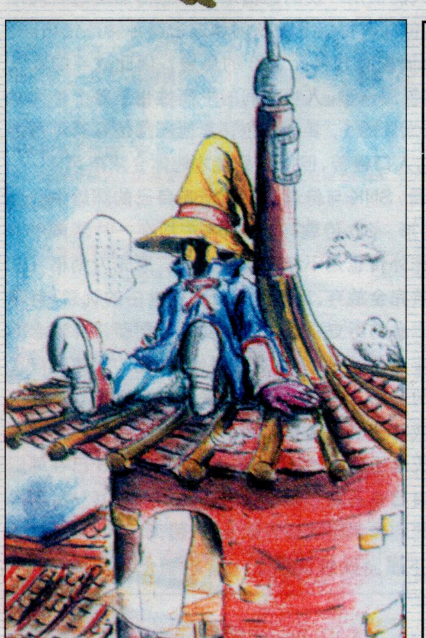


社区板报



呵呵，放读者投来的画稿的地方又换名字了。一开始是"游民画屋"，然后又变成"Mars の调色板"，然后又变成上期的"laser's 展览厅"。其实上期的名字 laser 还是蛮喜欢的，不过既然社区要做大的变化，什么地方都要有一个新的起色才是。一个人蹲在墙角处想了半天，才想出了"社区板报"这个能够勾起 laser 无限往思的名字，想当初，laser 还是班上的宣传委员呢，专门管板报……

——曾经带过两道杠美滋滋的 laser



《FF9 之比比》　四川·成都　小新

现在这个时候，真的是很少见有人投 FF9 的画稿呢，看着这幅画，又让 laser 想起了大学逃课回家玩 FF9 的美好时光……

《无题》　吉林·长春　CASH

无题……真伤脑筋啊，让 laser 看不出来是哪部作品里边的女孩子，丢脸啊。不过话说回来，画得相当出色。



《樱花大战人物集》　广西·南宁　黑武士

樱花大战，我喜欢！表情处理得十分可爱。

《草雉 京》　上海　照照

又是他……



《树下》　北京　BLUE

居然和我们的大神同名，实在是不敢不登啊……开玩笑，开玩笑。少女漫画的画风，虽然不是很喜欢，但也不得不夸一句：太漂亮了……



《K'》　广东·广州　立

这个家伙不知道能不能超过八神的人气呢？



游通社

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

TV GAME AND PC GAME

读者调查表

01/2002

Game fans

《电子游戏与电脑游戏》

我的名字	联系地址/邮编	自画像
性　别	联系电话/OICQ号码(自愿)	
出生年月日(准确)	E-MAIL 地址	
玩　龄	个性留言	是否愿意加入会员

要知道，您的意见很重要噢！请认真填写

填写读者调查表的朋友将有机会获得编辑部赠送的大奖（每期10位），我们期待着各位的支持，并祝大家好运。

■新的一年内，您希望我们做出什么样的变化？

■您认为我们与您心目中理想化的电子游戏杂志差距在哪里？

■本期杂志对一些老栏目做出了改版，您认为以下栏目的改变能否让您满意：

业界新闻——

新游戏介绍—

超攻略道场—

■卷首特辑今后将以高质量专题的形式出现，您认为：

■游通社做出的变化是否能够让您满意？如不满意，您的意见是：

■纵横四海现在的程度是最佳的吗？

A. 是　　B. 不是

您认为这一栏目怎样才能让您满意

■对于本刊新增加的栏目，您认为如何？

■在此基础上，您认为应该去掉什么栏目，再增加什么栏目？

■您对本期杂志的印刷和纸张是否满意？

■如果杂志在送别册与送海报之间选择一种，您将选择：

A 别册　B 海报

■您认为杂志的合理定价是多少？

■您对于我们推出的“电子游戏一点通”系列光盘满意吗？

A. 满意 B. 不满意 C. 一般 D. 没听说过

您认为在光盘的内容上还需要做怎样调整

■您认为“电子游戏一点通”系列光盘赠刊的内容是不是到位？

A. 是　　B. 不是　C. 没有考虑到

D. 没听说过

■您是否拥有个人电脑？

A. 是　　B. 不是

C. 没有但可以通过其它途径使用

■您是否也钟情于PC游戏？

A. 是　　B. 不是　　C. 一般

■您经常使用模拟器来玩TV GAME吗？

A. 是　　B. 不是

■您经常上网并且玩网络游戏吗？

A. 是　　B. 不是

本期《电子游戏与电脑游戏》您：

最喜欢的栏目：

最不喜欢的栏目：

最喜欢的文章：

最不喜欢的文章：

对排版最满意的栏目：

对排版最不满意的栏目：

最喜欢的编辑：

（难道您不想对某个编辑说些什么吗？勇敢一点！）

：我想对你说……

如果您有幸成为幸运读者之一，请选择一款您最渴望得到的礼物！

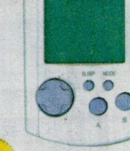
A□　B□　C□



A款

由全体编辑签名的“电”、“梦总”半年期刊一套。

B款



Dreamcast、Playstation 记忆卡各一款。



C款

原装立体声耳机一套，个性化款式，新颖别致。

亲密接触

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

编辑部通讯地址：北京市清河邮局062信箱　邮编 100085

《电子游戏与电脑游戏》读者调查表 收

超值珍藏优惠目录



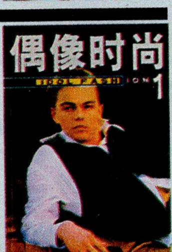
原价 15.00
优惠价 9.80
经典珍藏内容
以图片形式制作的《最终幻想9》完全攻略及精美CG欣赏。



原价 7.90
优惠价 5.00
经典珍藏内容
SQUARE制作的“时空之轮”系列第二作“穿越时空”的完全故事攻略等。



原价 7.90
优惠价 5.00
经典珍藏内容
收录有历代《最终幻想》回顾、《RPG的世界》等精彩大型GAME专题。



原价 9.80
优惠价 6.00
经典珍藏内容
欧美日韩流行影星、歌星完美介绍,大量专题引人入胜,趣味十足。



原价 9.80
优惠价 8.00
经典珍藏内容
带你全面认识港台偶像名星、教你自编个性化手机铃音、使你真正了解偶像与时尚的真谛。



原价 7.90
优惠价 7.00
经典珍藏内容
20世纪游戏业界的发展历程及软、硬件全面回顾。



原价 22.00
优惠价 18.00
经典珍藏内容
经典格斗游戏出招方法及对战分析。



原价 25.00
优惠价 18.00
经典珍藏内容
“侍魂”系列游戏中著名剑客的精美插画。

特惠书刊目录

2000年《电子游戏与电脑游戏》3至12期
原价 7.90元 优惠价 6.00元

《电子游戏广场》13至27期
邮购价 10.00元

《电子游戏一点通》1至3含别册
邮购价 8.00元

2001年《电子游戏与电脑游戏》1至10期
邮购价 8.00元

《电子游戏与电脑游戏》白金收藏版
邮购价 8.00元

《电子游戏与电脑游戏》98合订(上)
原价 28.00元 优惠价 20.00元

《电子游戏与电脑游戏》99合订(上)
原价 28.00元 优惠价 20.00元

《电子游戏与电脑游戏》2000合订(上、下)
单册原价 28.00元 优惠价 22.00元

《电子游戏广场》合订1至6
原价 29.80元 优惠价 25.00元

《电子游戏广场》合订7至12
原价 29.80元 优惠价 25.00元

《电子游戏广场》合订13至18
原价 29.80元 优惠价 25.00元

《电子游戏广场》合订19至24
原价 29.80元 优惠价 25.00元

邮购时请写清地址
邮费每本两元,五本以上免邮费



特别声明

从本月起,邮购部将从北京迁至济南,更换后的电话为0531-7902989,具体情况请参看本期的游通社。

另,本邮购部还有部分1996年典藏本和1997年典藏本存货,邮购价15元一本,邮购从速。秘技宝典续,最新优惠价为10元一本。

《电子游戏广场》部分书刊目录

电子游戏广场 13	电子游戏广场 21
电子游戏广场 15	电子游戏广场 22
电子游戏广场 16	电子游戏广场 23
电子游戏广场 17	电子游戏广场 24
电子游戏广场 18	电子游戏广场 25
电子游戏广场 19	电子游戏广场 26
电子游戏广场 20	电子游戏广场 27

以上《电子游戏广场》系列丛书尚有少量存货,每本定价10元,邮费每本2元,6本以上免邮费。

梦幻完全收藏大补贴

《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》、《梦幻总动员续2》是目前我社所推出的国际动漫资讯权威刊物“梦幻总动员”的前身与基础。为了满足广大读者的收藏需要,编辑部现紧急加印各5000册,希望过去未能将“梦幻”集齐的朋友能够抓紧时间、尽速邮购。以上三本彩页160/192页,黑白页48/64页。定价各20元整,邮费全免。







天退星 插翅虎 雷 横

天机星 智多星 吴 用

天异星 赤发鬼 刘唐

地败星 活阎罗 阮小七

中国火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、DVD、CD 大集合 电子邮件:marsgame@263.net
欢迎加盟火星电玩 批发加盟热线热线: 013908178022 (加盟书上网查询)
欢迎浏览中国火星游戏网 WWW.marsgame.com(新闻、邮购、时时更新)

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4 元/张,DVD25 元/张,音乐 CD8 元/张。购碟邮费 15 元(无论多少,不限品种)邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱 肖忠发(收) 邮编:610051 门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D6－D5 门市部电话:028－5230945 邮购查询热线:028－3360988 广州批发热线:013908178022(仅限批发)

邮购赠品:凡一次性购买金额 100 元以上可获赠价值 28 元太八项链一条

日本名卡通动画精选(全彩面,特价:4 元/片,继续提供 VCD 补单服务,补齐您 VCD 残缺部分,价格,邮费不变

男儿当入樽终藏版 2CD
非常偶像 KEY 10CD
梦幻妖人 12CD
妖子魔刻 6CD
JOJO 冒险(第一卷) 3CD
JOJO 冒险(第二卷) 3CD
W－无尽华尔兹 2CD
高达 0079TV 17CD
高达 G 剧场版 2CD
W 高达 TV 版 17CD
高达 08MS 小队 6CD
高达 0080 3CD
高达 0083 13CD
高达 Z 17CD
高达 ZZ 17CD
高达 X 17CD
高达 F91 2CD
高达逆袭夏亚 2CD
倒 A 高达 25CD
SD 高达 G 世纪 1CD
V 高达 TV 版 17CD
蓝色高达 1CD
机动梦日记 1CD
高达 MTV 1CD
不可思议游戏 TV 19CD
不可思议游戏(剧) 1CD
饿狼传说(剧) 6CD
樱霞(剧) 1CD
樱霞(TV) 24CD
大运动会 6CD
超兽破坏神 3CD
天空之城 2CD
怪医秦博士 TV 版 12CD
DNA2 2CD
城市猎人 OVA 2CD
樱花大战 OVA 4CD
樱花大战 TV 版 25CD
万能文化猫娘 2CD
幽游白书(剧) 1CD
幽游白书 TV 25CD
X 战记(剧) 1CD
X 战记 2CD
风魔小次郎 6CD
孔雀王 2CD
天地无用魅皇鬼 9CD
新天地无用(TV) 9CD
天地无用 TV 17CD
超时空要塞 7CD
超时空要塞 TV 9CD
超时空要塞 7(第一部) 12CD
超时空要塞 7(第二部) 12CD
龙珠 Z 银河最强战士 1CD
龙猫 2CD
斗神传 2CD
百变狸猫 2CD
圣传 2CD
我的爱神 3CD
幸运 Q 版我的爱神 6CD
幸运女神 2000(剧) 2CD

风之谷 2CD
3×3 只眼(一) 4CD
3×3 只眼(二) 2CD
魔女宅急便 2CD
秀逗魔道士第一部 13CD
秀逗魔道士第二部 13CD
秀逗魔道士第三部 13CD
阿尔斯兰战记 3CD
相聚一刻 32CD
新世纪福音战士 TV 13CD
浪客剑心剧场版 1CD
浪客剑心 TV 版 32CD
罗德岛战记 4CD
攻壳机动队 1CD
少女革命 2CD
北斗之拳 1CD
宠物小精灵剧场版 1CD
宠物小精灵 TV 版 12CD
金田一神秘马戏团 4CD
岁月童画 2CD
卡通 MTV 精选 1 1CD
卡通 MTV 精选 2 1CD
卡通 MTV 精选 3 1CD
卡通 MTV 精选 4 2CD
生化危机 2 攻略 1CD
生化危机 2 真人版 2CD

生化危机 3(真人版) 1CD
学园侦探团 2CD
太空战士 8 代 CG 1CD
太空战士 9 代 CG 1CD
太空战士 10CG 1CD
封神演义 9CD
人鱼之伤 1CD
午夜之眼 2CD
恶男杰特 9CD
黑方武侠 6CD
神秘世界 4CD
异次元世界 6CD
女恶魔人 8CD
新吹波糖危机 7CD
守护月天 11CD
守护月天 OVA 6CD
高智能赛车 2CD
最游记(TV) 19CD
灵魂力量 9CD
超神姬 4CD
迷宫物语 1CD
课长王子 5CD
魔影紫光 2CD
妖精战士 9CD
库洛魔发使第一部 14CD
库洛魔法使第二部 12CD
库洛魔法使被封印的卡片 2CD
库洛魔法使延续版 7CD
花样男子 1CD
流星花园 18CD
老人与 Z 2CD
我是大哥大 6CD
足球小将世青篇 5CD
足球小将小学篇 7CD
新足球小将 5CD
足球小将欧洲篇 8CD
沙罗曼蛇 2CD
装甲骑兵(OVA) 3CD
装甲骑兵(TV) 18CD
恋爱世纪(剧) 2CD
恋爱世纪 TV 5CD
通灵公主 6CD
恐怖宠物店 4CD
勇者王 17CD
勇者王剧 2CD
武神传说 3CD
众神的黄昏 1CD
电脑刑事档案 3CD
网中之鱼 1CD
龙骑士 4CD
亚里安 2CD
时空传抄 6CD
变色龙 3CD
乱马 1/2 2CD
乱马 1/2 热斗篇(第一部) 6CD
(第二部) 7CD
(第三部) 7CD
(第四部) 7CD
(第五部) 7CD
(第六部) 7CD
(第七部) 7CD
(第八部) 6CD
新乱马 OVA 3CD

天空艾斯加科尼(圣天空战记) 13CD
天空艾斯加科尼剧 2CD
寒冷前线 1CD
快刀乱麻 1CD
亚里沙 2CD
战国魔神 13CD
圣露米学院 2CD
天使禁猎区 3CD
钓鱼武状元 9CD
爆笑吸血鬼 3CD
奥美帝 2CD
刀魂 2CD
魔神 B－G－O 6CD
星际争霸战 6CD
松本零士(宇宙战舰) 6CD
女神候补生 9CD
钢铁天使 9CD
钢铁天使(剧) 1CD
安琪莉可 1CD
伊甸少年 13CD
钢铁神兵 7CD
飞天红猪侠 2CD
神风怪盗 4CD
鲁邦暗杀指念 2CD
黄金宝贝 3CD
黄龙之耳 1CD
兽战士 9CD
特搜机动队 3CD
冒险少女拉汀亚 2CD
GS 美神剧 1CD
GS 美神 TV 版 15CD
真三一万能侠 7CD
新真三一万能侠 3CD
魔术师奥梵第一部 9CD
魔术师第二部 12CD
力古师托宇宙战记 6CD
VISTOR(访问者) 3CD
EAT MAN(食人、铁男) 6CD
海贼王 9CD
海贼王(电影版) 1CD
魔装机神 12CD
光明战士－阿基拉 2CD
重战机 2CD
重战机 TV 版 18CD
街霸(TV) 14CD
街霸 2 剧 2CD
街霸 OVA 4CD
棒球英豪－大学物语 2CD
最后冠军 3CD
棒球英豪 TV 50CD
安达充 H2 外传 21CD
风之速(安达充) 2CD
福星小子圣水奇缘 2CD
福星小子爱星之恋 2CD
福星小子情侣乐天 2CD
福星小子求你说声我爱你 2CD
福星小子鬼姬传说 2CD
绝爱 OVA 版 3CD
东京巴比伦 1CD
走向心灵 7CD
银河少女警察 6CD
铃声 LAIN 5CD
新世纪龙之牙登场 6CD
地狱先生 神眉 1CD
地狱先生恐怖新学期 1CD
地狱先生(TV) 16CD
柯南－两大杀人事件 2CD
柯南－引爆摩天楼 2CD
柯南－黑暗组织女子 2CD
柯南－14 番目 2CD
柯南(TV) 14CD
柯南－世纪末魔术师 2CD
柯南－青山岗昌短篇缉 1CD
柯南－意味深长的音乐盒 2CD
柯南 8 代 11CD
柯南毛利小五郎 2CD
柯南第十位乘客 2CD
柯南超级杀人计划 2CD
柯南－阿兰的初步推理 CD
柯南－黑天使的翅膀 2CD
柯南－本万刑事之恋爱物语 2CD
柯南－瞳孔中的暗杀者 2CD
柯南－太顺利的推理 1CD
柯南－对怪盗基德(工藤一新) 2CD
柯南通向天国的倒计时 2CD
柯南 2001 年 TV 版 10CD
柯南人鱼失踪记 1CD
星界之纹章 7CD
星界之纹章(特别版) 2CD
星界之战旗 5CD

星界之战旗 II 1CD
星界之断章 1CD
勇者斗恶龙 10CD
破邪大星 3CD
南海奇皇 6CD
麻木之部屋 2CD
机动战舰 9CD
机动战舰(剧) 2CD
心跳回忆(动画版) 2CD
心跳回忆(真人版) 2CD
火魅子传 6CD
GTO 动画版 25CD
GTO2000 特别版(真人版) 2CD
剑风传奇(烙印战士) 13CD
水晶国传说 2CD
水晶国传说 OVA 3CD
学校幽灵 6CD
烈火之炎 14CD
青涩宝贝 12CD
枪神 13CD
影技 9CD
伤追人 5CD
八云立 2CD
梦幻骑士龙之宝玉 5CD
魔法阵都市(TV) 9CD
课本没教的事 2CD
恶魔战士 4CD
飞越颠峰 3CD
眼镜蛇(哥布拉) 2CD
哥布拉 TV 11CD
逮捕令 OVA 6CD
新逮捕令 9CD
阳光普照 1CD
兽兵卫 2CD
传说巨神 4CD
燃家女孩 6CD
翼天使之声 6CD
超兽传说 2CD
黄金战士 6CD
D4 公主 4CD
秘境控险 2CD
机械女神 26CD
机械女神剧 2CD
无休战将 6CD
苍之流星 3CD
创世纪战士 3CD
幻魔大战 2CD
极黑之翼 1CD
伴龙少女 2CD
美幸不可思议之国 1CD
咒语鬼精灵 1CD
雌威队 2CD
虚界之魔兽 5CD
午限风情 9CD
EX DW 杀手 5CD
漫游记 5CD
亚历山大战记 7CD
银装骑攻队 5CD
天使宝贝蛋 9CD
超入学园 2CD
冷面魅影 5CD
人形草纸 9CD
东邪西毒 4CD
天国女神 1CD
小女孩的玩具 16CD
铠传 3CD
新世纪 GPX TV 13CD
新世纪 GPX－ZERO 4CD
新世纪 GPX－SAGA 4CD
高智能方程式最终挑战者 1CD
新世纪 GPS 并列第一 5CD
快感指令 15CD
游戏王 13CD
乐感 1CD
变形金刚 TV 8CD
间之楔 2CD
漫画英雄 2CD
美少女刑事 2CD
犬夜叉 19CD
卡片召唤师 5CD
铁拳浪子 TV 8CD
中华一番 11CD
掌上妖女 5CD
人狼 2CD
月影兰 7CD
上界之子(婆沙罗) 7CD
令人战抖的格林童话 1CD
电童 3CD
学生妹 2CD
蜡笔小新 2CD

新蜡笔小新 2CD
蜡笔小新－跨越世纪特别版 1CD
秘密电影－舞蹈天后 1CD
数码宝贝 1CD
数码宝贝一代博落兽的逆袭 1CD
数码宝贝操盘手 1CD
冥王计划 2CD
魔法提琴手 9CD
猎人 TV 版 31CD
人造人间 6CD
叮猫(太阳王传说) 2CD
太阳王传说映画恐龙 2CD
太阳戋传说宇宙开拓史 2CD
想见到你 1CD
反斗小皇子 1CD
织田信长(真人版) 2CD
超入古加 17CD
伙头智多星 12CD
终极战区 1CD
求恋期 6CD
此时此地的我 5CD
机器猫 26CD
魔法天使 18CD
不文明泰山 11CD
泪眼煞星 4CD
超光速 3CD
捍卫者 8CD
毁灭者战记 7CD
泪眼杀星 4CD
碱蛋超人 1CD
蒙面超人空蛾(真人) 2CD
星际迷航 4CD
机动天使 7CD
原罪 1CD
古墓丽影 2CD
永恒传说 5CD
刃牙 9CD
湘南爆走族 2CD
剑星传 1CD
地球少女 1CD
黑街 2 人组 8CD
辣妹当家 1CD
爆转陀螺 1CD
死亡的思考 2CD
卡利奥斯托洛城 2CD
魔法战士 6CD
天才风水师－水铃 2CD
欢心 1CD
希望之蛋 1CD
亚利安第九学园剧 1CD
破邪臣星 1CD
妹妹公主 8CD
学园战记 1CD
金太郎 1CD
爱的寄托 2CD
欲望 2CD
魂狩 9CD
时空转送 1CD
恋爱的季节 1CD
集合之战 1CD
魁男孰 9CD
X 电车昌险 1CD
娱乐金鱼眼 1CD
火圣旅团 999 1CD
真盖特对新盖特机器人 4CD
惑星的诱惑 1CD
新白雪姬传说 2CD
X 予兆 1CD
绿林寮 1CD
精灵狩护者 II 4CD
超级偶像猫玲铛 2CD
梦圆 1CD
血 2CD
狂野的禁区 3CD
太阳王之船 4CD
亚洲龙 2CD
FAKE 1CD
魔法少女猫 3CD
幻影少使 1CD
草莓蛋 3CD
莎木(电)版 2CD
动感美少女 1CD
无限的昌险 1CD
再造人 009 1CD
棋魂 1CD

日本卡通电玩音乐 CD 大集合(全新版,全彩页,全目录,倾情奉献,8 元/片 邮购请注明编号)

22 幽游白书最强演唱精选集
23 八云立原声集
27 白鲸传说
31 天地无用剧场版原声带
34 梦幻游戏歌曲总回忆录
36 闪电霹雳车性－SAGA 最强精选集
43 少女革命发生学原声带
45 超时空要塞 15 周年特别单曲组合
48 超时空要塞－银河系网络榜音乐精选
54 神剑闯江湖－维新志士镇魂歌
55 剑风传奇原声带
56 烈火之炎－原声集 VOL.1
61 机动战士高达 08MS 小队交响组曲
62 学园侦探团演唱精选集
63 新世纪福单战士－VOX 特别精选集
64－65 新世纪福单战士交响乐 DISC1.2(2CD)
66 魔法骑士 OVA 版原声集
67 魔法骑士演唱会精选集
74 超时空要塞.爆火 15 周纪念专辑
75 名侦探柯南超级精选集
76 支配黄昏原声集歌曲集
78 梦幻游戏主题歌曲总集
79 魔神英雄传,主题歌曲总集
80 创龙传主题歌曲总集
81 神剑闯江湖明治剑客浪漫谭
82 成能文化猫娘－精选歌曲集
83 逮捕令－超级歌曲精选 VOL.1
84 逮捕令－超级歌曲精选 VOL.2
88 少女革命体内时计都市
90 碧奇魂 谣
91 烈火之炎－原声集 VOL.2
95 魔法公主交响组曲/久石让
96 神剑闯江湖歌曲集 2
92－93 机械女神吟咏全集(2CD)
97 少女革命－天使创造
98 库洛魔法使原声集
100 碧奇魂音乐篇 VOL.1
101 安琪可女王之路角色单曲精选全集 1
102 安琪可女王之路角色单曲精选全集 2
103 罗德岛战记－英雄骑士传 1
104 中华一番原声集
106 金田一少年事件薄角色歌曲完全精选集
107 秋叶原电脑组歌唱集
114 桑岛法子
116 秀逗魔法道士 TRY1
117 秀逗魔法道士 TRY2
118 流星花园
122 罗德岛战记－英雄骑士传 VOL.1
127 罗德岛战记－英雄骑士传 VOL.2
128－129 青涩之恋 BGM 金曲集(完全版)(2CD)
131 秀逗魔道士 NEXT/SOUND BIBLE3
132 牛仔巴比(COWBOY BEBUP)
133 牛仔巴比(COWBOY BEBUP)原声集 2
134 机动战士高达 4
135 机动新世纪(高达)X SIDE.1
138 库洛魔法使原声集 2
140 米仓千寻 Laittee Vaiee5 年回顾精选集
141 七龙珠 GT 最新演唱集 LIVE!
142－143 青涩之恋歌曲集(2CD)
145 金田一少年的事件 LOVE SONGS
146 邻家女孩
147 机动新世纪 X SIDE.2
148 机动新世纪 SIDE03
151 库洛魔法使角色歌曲集
156 机动战士高达－逆袭
164 机动战士高达 OO8O 之战争
165 新机战动战士千住明交响组曲第二番
167 玩偶游戏原声集
169 乱马 1/2 精选集电视版主题歌
170 幽游白书主题歌精选集
171 幽游白书歌唱精选集
172 高达－机动武斗传 3
173 机动战士/高达 F91 原声集
174 新机动战士 F91 交响诗
175 玩偶游戏 2(原声集声集
176 守护女神月天原声集
177 神剑闯江湖追忆篇
180 超时空要塞 ULTRA FIRE!
181 PSYCHE 高达逆袭之夙
182 福星小子电视版主题歌精选集
184 失落的宇宙原声集 VOL01
185 天使禁猎区
188 玲音 LAIN 原声集 2
189－190 新无责任舰长主题歌全集(2CD)
191 COWBOY BETOP(牛仔巴比)原声集
192 相聚一刻主题歌精选集
196 铃声 LAIN 原声集 2
198 失落的宇宙原声集 2
199 失落的宇宙原声集 3
200 少女革命 UTENA
201 机动战士 V 高达 SCORE
202 机动战士 V 高达 SCORE2
203 机动战士 V 高达 SCORE3

204－205 机动战士 Z 高达(2CD)
206 机动战士 Z 高达 BGM 音乐集 VOL.1
207 机动战士 Z 高达 BGM 音乐集 VOL.2
208 机动战士 Z 高达 BGM 音乐集 VOL.3
210 新机动战记高达 W OPERATION1
211 新机动战记高达 W OPERATION2
212 新机动战记高达 W OPERATION3
213 新机动战记高达 W OPERATION4
214 新机动战记高达 W OPERATION2
215 机动战士高达 Z BGM 音乐集 VOL.1
216 机动战士高达 Z BGM 音乐集 VOL.2
217－218 机动战士高达 Z SPECIAL(2CD)
231 机动战士高达精选集
233 机动战士高达 0083 VOL.1
234 STARDUST MEMORY VOL.2
235－236 机动战士高达 0083 原声全集(2CD)
237－238 高达 20 周年交响音乐会(2CD)
239 伊甸少年原声集 VOL.1
240－241 秀逗魔道士歌唱精选集(2CD)
243 COWBOY BETOP(牛仔巴比)混音集
244 库洛魔法使原声集 3
248 机动战士高达－单曲史上超级精选 3
249 机动战士高达－单曲史上超级精选 2
251 彼男彼女的事情 ACT 1.0
252 彼男彼女的事情 ACT 2.0
253 TO HEART
259 秀逗魔道士 SPECIAL
260 机动战士高达－单曲史上超级精选
262 少女革命剧场版原声集
264 尼罗河女儿－王家的纹章/PART.1
265 彼男彼女的事情 ACT 3.0
266 秀逗魔道士 THE MOTION PLCTURE
268 尼罗河女儿－王家的纹章/PART.2
270 库洛魔法使剧场版原声集
274 机动战舰.琉璃(南央美)电子妖精
276 银河战国群雄传 VOL.1
277 银河战国群雄传 VOL.2
278 金田一少年杀戮甘碧岛
280 科学小飞侠电视版原声集
281 下级生
282 妖精战士原声集
284 星方武侠 VOL.1
285 星方武侠 VOL.2
286 幽灵公主,宫崎峻电影原声集
287 守护女神月天 VOL.1＋2
289 神奇宝贝剧场版原声集
290 秋叶原电脑组 VOCAL 歌唱集
291 圣天空战记原声集 VOL.1
292 枪神 THE FIRST DONUTS 原声集
293 侍魂 2－阿斯拉斩魔传 OVA 原声集
294 南海奇皇－南海歌谣
295 枪神 THE 2ND DONUT 原声集 2
296 星际牛仔 VITAMINLESS(牛仔巴比)
299 盖特杨器人大决战原声集
300 水色时代
301 圣天空战记原声集 VOL.2
302 魔装机神精选集 1
304 超级英雄传说
308 超时空要塞 7 林明美歌曲集(樱井智演唱)
309 小红帽恰恰原声集 3
310 小红帽恰恰原声集 2
311 小红帽恰恰原声集 4
313 菜菜子解体诊书歌唱集
314 万有引力 X 原声版
319 女神事务所－小女神大演唱会
320 数码宝贝歌曲与音乐集 1
322 万有引力 2 原声版
323 千面女郎原声集
324 超魔神英雄传说音乐篇 2
326 库洛魔法使友枝小学合唱部耶圣诞节演奏会
327－328 机械女神精选集(2CD)
329 暗之末裔原声集
332 封神演义
333 人形草纸－左近原声集
334 倒凶十将传原声集
335 星界之纹章原声集
336 久石让精选集
338 魔术师欧菲 REVENGE 原声集
340 猎人 X 猎人原声集 VOL.1
344 橘子酱男孩歌唱精选集
345 妖精狩猎者 1&2 超级精选歌唱集
347 纯情房东俏房客歌唱原声集
359 六翼天使的呼唤主题歌精选集
360 银河英雄传说－星之大海
361 勇者王 FINAL 原声集
363 秋叶原电脑组歌唱集 2
364 银河英雄传说外传－黄金之翼
368 玲音 LAIN
369 猎人 X 猎人原声集 2
372 快感指令原声集
373 白色十字架 TV 版原声集
377－378 时空幻境 2 原声集
379 海贼王 ONE PIECE 歌唱原声集

382 小甜甜－歌唱精选集
383 白色十字架主题歌精选集
384 库洛魔法使原声集 4
386 白色十字架 OVA 原声集
387 万有引力广播局 VOL.1
388 人形草纸－左近原声集
389 女神候补生原声集
391 城市猎人 Dramatic master
392 名侦探柯南－瞳孔中的暗杀者
394 魔术师欧菲 REVENGE PART2 原声集
397 X 战记角色档案原声集
400 快打旋风卡通版原声集
401 卡通主题舞曲 NON－STOP 混音
404 WISH 歌唱原声集
407 咸蛋超人 VS 假面骑士
410 世纪末 * Dazling 歌唱集
411 头文字 D SONP FILES 1
412 美少女战士超级精选集
413 小魔女 DOREMI 原声集
414 龙族传说歌唱精选集
415 星界之战旗原声集
418 麻辣教师卡通版原声集 2
419 神奇宝贝－结晶塔之帝王原声集
421 安琪莉可－女王之路 VOL.1
422 安琪莉可－女王之路 VOL.1
424 东京天使保镖－广播之夜
426 封神演义
427 海贼王 ONE PIECE 歌唱精选集
429 数宝贝歌唱精选集
433 库洛魔法使 剧场征原声集
434 守护女神月天－歌唱精选集 VOL.1
437 库洛魔法使单曲超特全集
442 人狼 JIN－ROU 原声集
443 ELF 动画歌唱精选集
444 梦幻天女 CELESTIAL 原声集
449 天使禁猎区 OVA 原声集
451 游戏王－决斗 1
455 闪电霹雳车 SIN 原声集 2
456 最游记.幻想魔传原声集
458 梦幻天女原声集 2
462 相聚一刻 FOREVER REMEX
463－464 纯情房东俏房客－原声集(2CD)
465 地球守护者歌唱集
466 宇宙战舰 NADESICO 麻宫骑亚
467 樱花大战 TV 版 BGM 蒸气蓄音馆
468 最游记.幻想魔传 IMAGE ALBUM VOL.1
469 樱大战 TV 系列歌曲集
479 数码宝贝 02 角色歌唱精选集
483 PINK PINE2PPLE MEGAHITS
484 库洛魔法使歌唱精选集 2
485－486 纯情房东俏房客歌唱全集(2CD)
491 PARAPARA 舞曲精选集 2
493 梦幻天女原声集 3
497 久石让 WORKS.1
499 万有引力歌唱音乐集
502 数码宝贝 02 角色歌唱精选集 2
505 绯色的月原声集
506 蜡笔小新超精选单曲集
507 无敌王觉醒篇原声集
510 头文字 D 剧场版原声集
513 纯情房东俏房客－圣诞精选
520 守护女神月天－歌唱精选集
523 头文字 D 原声集声集
526 极速战警原声集 VOL.1
528 头文字 THP MOVIE 原声集
532 最游记.幻想魔传 LMAGE ALBUM NOL.2
540 最游记.幻想魔传原声集 VOL.2
541 太夜叉音乐篇
808 少女革命－绝对进化革命前夜
B006 恶魔城 X(月下夜想曲)
B002 纯爱手札－藤崎诗织.钢琴精选
B008 纯爱手札－钢琴精选 2
B020 机器人大战 F 完结篇黄金歌唱精选集
B025 机器人大战 F 歌曲精选 2
B028 银河之星歌曲集 1
B029 银河之星歌曲集 2 大地之记忆
B041 同窗会歌曲集
B048 青涩之恋
B052 梦幻模拟战 V 原声集
B065 恶魔城－月下夜想曲
B066 快打旋风 2(歌曲精先集)
B083 玉兰物语
B099 库洛魔法使全集歌唱(4CD)
B100 头文字 D(特别歌集 3)
B101 头文字 D(插曲精选)2CD
B102 头文字 D(1)
B103 头文字 D(2)3CD
B104 机械人大战阿尔法 2－大地之章
B131 莎木
B132 藤崎诗织风之扉
B135 机械人大战阿尔法－天空之章原声集 1
B145 宇宙巡航舰 IV 复活原声集
B146 火魅子传"恋"解

B148 饿狼传说
B171 影牢－刻命馆真章原声集
B174－176 皇家骑士团 64(3CD)
B180 NEO GEO 角色歌唱集
B182－183 99 格斗大王原声集
B191－192 雷霆任务 3 原声集
B194 超时空要塞 VF－X 原声集
B196 吉他高手原声集 2
B197 狂野历险 1 代
B200 剑魂原声集
B201 太空战士 I&II 原声全集
B202 太空战士 III 悠久之风传说
B203 太空战士交响组曲
B207 太空战士 VI GRAND FINALE
B208 太空战士祈祷
B212 太空战士 III 原声集
B213 太空战士 IV 原声集
B219－222 太空战士七原声集(4CD)
B223 太空战士 VII Reunion Tracks
B224－225 圣火降魔录(2CD)
B228 节奏 DJMX2
B233－234 热爆劲舞(2CD)
B239 北方恋曲圣诞节专集
B240 藤崎诗织
B243 超时空之轮一代原声集
B244－245 寄生都市 2(异魔 2)原声集(2CD)
B250 光明战士原声集
B254 纯爱手杨特别精选歌唱集
B260 勇者斗恶龙钢琴专集
B266 太空战士 8 代－钢琴精选
B267 龙魂骑士救世传说原声集
B269 魔剑 X 原声集
B277 节奏 DJ 卡通混音集
B278 烙印勇士原声集
B282－283 女神战记原声集
B288 女神战记混音集
B289 决战原声集
B290 节奏 DJ 巴哈作品混音集
B291 节奏 DJ 贝多芬作品混音集
B297 键盘高手原声集
B304 想见你歌唱集
B313 节奏 DJ 卡通电影名曲混音集
B315－316 DJ 演奏台 5 代原声集
B317 生死格斗 2 原声集
B318 动感音乐卡通歌曲大全集
B320 铁拳 TAG PSII 原声集
B322 GT 实感赛车 2 混音集
B327 永恒之门原声集
B328－329 热爆劲舞 DDR2000 原声集(2CD)
B330 节奏 DJ 石/森太郎作品集
B333 格斗天王精迁混声音集
B335 妖精战士钢琴专集
B336 节奏 DJ 幕札特作品混音集
B337－338 女神异闻录 2 罚(2CD)
B339 樱花大战－新歌
B340 龙之子英雄大决战原声集
B346 森巴热舞
B348－351 太空战士九原声集(4CD)
B355 CAPCOM VS SNK 2000
B356－357 幻想水浒外传(2CD)
B358 格斗天王 2000 混声集
B378－379 热爆劲舞 DDR 迪士尼名曲混音集(2CD)
B397 梦幻之星(网络版游戏)原声集
B399 樱花大战新歌谣全集 2

人系声优系列

V008 国府田子
V009－011 岩男润子东京演唱会实况录音(3CD)
V012 笠原弘子
V015 井上喜久子
V023 米仓千寻
V036－037 久川绫 1998(2CD)
V041－043 笠原弘子 COLLECTION2(3CD)
V047 新居昭奶
V048－050 奥井雅美 V－STT(3CD)
V051 折笠爱
V059－060 国府田子 MY BEST FRIEND(2CD)
V062 井上喜久子(二)
V063 久川绫/约束
V081 国府田子 MLARIKW MY BEST FRIEND2
V083 祈笠爱
V089 饭岛真理 GOLD BEST TAKES
V095 笠原弘子 NBO DECADENCE
V098 关智一 NAKED MTND
V101－103 久川绫(3CD)
V106 横山智佐 BEST SELECTION
V108 樱井智
V109 桑岛法子 BEST CELECTION
V110 新居昭奶
V113 丹下楼 SUMMER BEST－MARINE
V114 桑岛法子 BEST CELECTION2
V121 新居照奶.情之未来
V122－123 惟名林檎虐待(2CD)
V131 坂本真绫

V133 奥井雅美 LI－BOOK 2000
V139 丹下楼 WINTER BEST SPUR
V140 米仓千寻 LTTLE UAICE5 年加顾精选集
V336 久石让精选集
S45 青涩之恋校园歌集

人气卡电精选

K20 99 歌曲精选 10
K21 99 歌曲精选 11
K22 99 最新歌曲精选 12
K23 99 最新歌曲精选 13
K24 99 最新歌曲精选 14
K32 2000 最新歌曲精选 8
K33 2000 最新歌曲精选 9
K34 2000 最新歌曲精选 10
K35 2000 最新歌曲精选 11
K36 2000 最新歌曲精选 12
K37 2000 最新歌曲精选 13
K38 2000 最新歌曲精选 14
K39 2000 最新歌曲精选 15
K40 2000 最新歌曲精选 16
K41 2000 最新歌曲精选 41
K44 2001 最新歌曲精选 3

卡电发烧族

A002 宫崎骏作品
A022－024 浪客剑心.明治剑客浪漫谭(3CD)
A032 龙猫(歌英及伴唱集)
A033 宫崎骏作品
A035 心之谷(宫崎峻作品)
A036 风之谷(宫崎峻作品)
A037 萤火虫之之墓(宫崎峻作品)
A038 飞天红猪侠(宫峻作品)
A039 儿时的点点滴滴(宫崎峻作品)
A040 萤火虫之墓(宫崎峻作品)
A041 龙猫(宫崎峻作品)
A042 魔女宅急便(宫崎峻作品)
A043 天空之城(宫崎峻作品)
A044 天空之城(宫崎峻作品)交响篇
A048 红之豚(宫崎峻作品)
A053－055 梦幻游戏歌唱全集(3CD)
A056 圣斗士星矢 1997 少年记
A057 圣斗士星矢 1996
A058 圣斗士星矢(最强畅销歌曲集)
A059 圣斗士星 BOYS BE
A060 圣斗士星矢(最强畅销歌曲集 2)
A334 纯情房东俏房客(女性角色歌唱精选集)

黄金动画系列

GGG001 超时空要塞 7－实况演唱会
GGG012 新世纪福音战士特别纪念版
GGG016 机动战士原声集
GGG028 新世纪福音战士战士剧场版 DEATH
GGG039 电影少女－原声集
GGG043 新世纪 EVA 剧场版－真心为你
GGG048 新世纪 EVA－RERAIN
GGG052－053 新世纪 EVA－交响乐
GGG077 幽游白书歌唱大集合
GGG148 库洛魔法使主题曲
GGG180 圣斗士 BTX
GA001 灌蓝高手 TV 版歌曲大全集
GA012 超时空要塞加强版原声带 2
GA028 天空战记主题歌精选集
GA038 不思议游戏音曲精选集
GA039 城市猎人精选歌集
GA044 攻克机动队电影原声带
GA046 圣斗星矢精选合集
GA047 银河英雄传说精选合集
GA048 罗德战记精选合集
GA064 新世纪 EVA VOL.1
GA065 新世纪 EVA VOL.2
GA071 新世纪 EVA VOL.3
A&G001 樱花大战 1
A&G037 樱花大战 2
A&G031 太空战士－重奏版
SM214 罗德岛战记/唯游诗人记忆
SB026 高桥洋子新世纪 EVA 礼赞篇
TCD68－69 机动战士精选集 1*2(2CD)
TCD77－78 机动战记 W(2CD)

经典游戏音乐

GM266 太空战士八精选
GM505 太空战士九歌集
GM506 太空战士战略版版
GM511 时空之旅原声 2
GM512 异度装甲原声
GM516－517 女神传说原声(2CD)
GM－518 女神传说混声
GM－560－562 皇家骑士团(3CD)
GM－563 生化危机维罗尼卡
GM－564 恶魔城月下夜想曲
GM－572 寂静领
GM－573 幻想传说原声
GM－574－576 机器人大战 a(3CD)
GM587 银河之星 2 永远的兰色
GM586 梦幻模拟战 5

スパロボット大戦 天下机战

Super Robot Wars

经过几个月的准备，星辰策划已久的机战系列栏目终于和大家见面了。由于这是星辰第一次制作这样的栏目，所以还存在着很多不足，希望各位玩家及时来信指出。另外如果大家还有什么好的想法也请一起提出来，这个栏目是所有机战迷共同拥有的，让我们一起努力把这个栏目办得更好。

我们的口号是：我们的征途是星辰大海！

天下机战

机战英雄榜第一弹

铁甲万能侠

STORY

在富士的别墅中从事研究工作的兜十藏受到了谜一般的机械兽军团的攻击，在得知这个消息之后，兜甲儿和西罗火速赶往别墅，可惜为时以晚，兜十藏临死之前把即可以成为神又可以成为恶魔的铁甲万能侠Z交给了甲儿，并让他前去拜访光子力研究所的弓教授。甲儿遵循祖父的遗言，找到了弓教授，从弓教授口中得知了企图征服世界的地狱博士和他的机械兽军团的存在，地狱博士拥有巨大的财富并掌握着高度发达的科技。唯一能够阻止地狱博士野心的就只有驾驶着兜十藏博士留下来的宝贵遗产——超合金Z制造，以光子力驱动的机械魔神"铁甲万能侠Z"的热血少年兜甲儿。在光子力研究所的协助下，甲儿和他的伙伴经历了无数次战斗，最后终于粉碎了地狱博士的野心。《铁甲万能侠》在日本动画史上拥有极高的地位，可以说是它奠定了日本超级机器人系动画的基础，在那以后，它几乎引领了十余年超级机器人热血动画的风潮，可以说是当之无愧的超级机器人鼻祖，铁甲万能侠所具有的特点也成了超级系机器人标志：装甲坚固、HP高、运动性差、武器威力巨大，必杀技热血夸张……可是由于年代比较久远，万能侠Z的机体设定有些小小的失误，万能侠Z的身高仅仅18米，体重20吨，和以后的超级机器人比较起来简直可以说是袖珍了，姑且不论刚巴斯塔那近200米的身高，即使是ZZ高达也有22米的高度，从理论上来说，以万能侠Z的身高和体重理应具有比ZZ更好的运动性，可事实远非如此，看来甲儿以后在大家面前叫嚣自己是超级机器人第一人时底气也会有些不足了呀！另据刚刚得到的消息：奥特曼身高40米，体重3万5千吨，就是说万能侠Z只到奥特曼的腰……（甲儿：求求你，别说了，我已经够丢人的了……）

魔神凯撒是兜甲儿的最终机体，拥有近乎神的力量，正是由于它的出现才使得真盖塔无法独美。魔神凯撒同样具有自我修复能力，（表现在游戏中就是HP回复技能）而且其装甲相对真盖塔而言更加坚固，必杀技威力巨大且对气力没有任何要求，可以说是最强的单兵作战机体。魔神凯撒的动画最近刚出了DVD版，有条件的玩家可以考虑手入一套，保证让你热血沸腾！魔神凯撒身高50米，终于回到了主流超级机器人的行列，相信现在甲儿总算可以长舒一口气了吧？！

机师&机体

作为超级机器人的鼻祖在SRW中当然具有超人一等的地位，兜甲儿是少数几个在所有机战作品中都以主角身份登场的人物，如果BANPRESTO要颁一个杰出贡献奖，甲儿一定榜上有名。在前几代机战作品中甲儿和他的万能侠Z都是队伍中不可缺少的重要战斗力，而万能侠Z超厚的装甲和威力超群必杀技则是BOSS们的恶梦。在几乎所有的机战作品中都保留了这样一个原作的设定：万能侠Z初期无法飞行，移动力较低，到了游戏的中期之后，弓教授会给万能侠Z装备上红色的飞翼，这样万能侠Z就可以飞行了，而且武器的威力也有所提高，并且还追加不少新的武器，从这以后兜甲儿可以发挥出最大的实力。与同类超级机器人相比万



能侠 Z 还具有一个最大的优势：所有武器包括最强的必杀技都对气力没什么要求，相比那些威力虽然巨大但动不动就要 130，140 气力的慢热型机体，甲儿的适应性更为广泛，可以说他是超级系中少有的对杂兵、对 BOSS 或奇袭战都适用的泛用型机体，这一点在 α 外传中体现得尤为明显。但是鼻祖也有鼻祖的烦恼，自从第 4 次之后，甲儿的万能侠 Z 就成了几乎鸡肋的机体，只能在游戏刚开始时使用一下，到了游戏的中后段，限于机体的能力几乎没有多少玩家会派他出场，眼看着和他同期的流龙马等人都换乘了真盖塔等强力机体，甲儿也只好感叹生不逢时了。经历了第 4 次的暗淡之后，甲儿以全新的姿态重临战场，因为这时甲儿拥有了全新装备魔神皇帝，正是这架机体使得甲儿再写辉煌。很多人都认为魔神皇帝是和真盖塔类似的机体，但事实上这两架机体在用途上还是有很多差别：真盖塔必杀技威力巨大，同时对气力要求也很高，比较适合于最后的对 BOSS 战；魔神皇帝装甲厚重，必杀技威力比真盖塔略小，但没有气力的限制，且拥有一招可无限使用的ターボスマッシャーパンチ螺旋粉碎拳，此招对杂兵可谓无往而不利，当杀完杂兵后，甲儿的气力也上升得非常高了，这时用ファイヤーブラスター爆裂火焰对付 BOSS 时的攻击力和真盖塔也相去不远。

甲儿作为机师本身数值和精神还是非常不错的，可以说他就是超级系机师的样板：格斗值高，回避低，拥有热血和必中的精神。但是在第 4 次中的甲儿数值设定同样和机体一样不合理，在同等级下甲儿的格斗值竟然比铁也少 10 点，如此数值难怪会成为鸡肋呢。这种情况在 α 和外传中有所好转，甲儿的数值和铁也、龙马等人处于同一档次，再加上攻击经验值的设定，只要稍加培养甲儿就可以成为能够独挡一面的人物。令星辰记忆犹新的是外传中在甲儿获得魔神皇帝之前一人独自对抗众多敌军的那话，若抓住机会竟可能多的杀掉敌人，那么在取得魔神皇帝之后甲儿的威力会令大家大吃一惊，星辰的甲儿在发动魔神力之后加热血的攻击力比使用热血后的真盖塔和使用魂后的泰坦 3 的攻击力还要强劲，普通的 BOSS 根本经不起甲儿的全力一击。



机战兵器谱

兜甲儿最常用的武器非ロケットパンチ火箭飞拳和ブレストファイヤーBreast Fire 莫数，在魔神皇帝中升级为ターボスマッシャーパンチ螺旋粉碎拳和ファイヤーブラスター爆裂火焰。火箭飞拳靠装载了光子力发动机的手腕以两倍音速飞向对手给予敌人以强大的冲击；魔神皇帝的螺旋粉碎拳更在这之上增加了涡轮强化装置，在接触敌人后还能靠高速旋转穿透敌人的装甲，给敌人更大的伤害。Breast Fire 是由万能侠 Z 胸部的 V 型放热板发出高达 3 万度的射线，能在 2 秒钟内熔化战车，魔神皇帝的爆裂火焰温度更高，在照射到敌人之后还能引发敌机体的连锁爆炸，威力惊人！

外传中的爆裂火焰攻击力达 5600，射程 3 格，地形适应为 AABA，耗费 EN60，对气力没有要求，在发动魔神力之后攻击威力为平常的 1.25 倍，对杂兵可以达到一击必杀，对 BOSS 时威力也在三甲之内，是非常厉害的全能武器。机战兵器谱总和排名第 5 名。

武器	攻击力	射程	残弹&EN	气力	登场作品
ロケットパンチ	2800	1－3	残弹 2	–	第 4 次
火箭飞拳	3600	1－4	残弹 4	–	EX
ブレストファイヤー	3440	1	EN30	–	第 4 次
Breast Fire 具体翻译成什	5400	1	EN50	–	EX
么玩家自己拿主意吧	3950	1	EN30	–	机战 A
ターボスマッシャーパンチ	4150	1－3	–	–	F&完结篇
螺旋粉碎拳	4300	1－3	–	–	机战 α
	4400	1－4	–	–	α 外传
ファイヤーブラスター	4500	1	EN50	–	F&完结篇
爆烈火焰	5500	1	EN50	–	机战 α
	5600	1－3	EN60	–	α 外传
大车轮ロケットパンチ	4450	2－5	EN40	120	机战 A



日语角

甲儿在发动必杀技时都会歇斯底里地叫出一大串日文，他说的到底是什么意思呢？下面由师匠 CLOUD 为大家解答。



众所周知，日语由平假名和片假名构成，全部的外来语都由片假名来表示。比如图中甲儿喊的：“ブレストファイヤー”，其英文原文为“Breast Fire”（这个翻译成什么大家自己想吧！）就是用片假名的发音来说英文单词，其日文发音为“bu la si to fa yi ya”，后面的短线代表长音，表示前一个假名发音长度应为普通音节的两倍，为表达角色的气势也可适当加长。

下面是甲儿常用的三招必杀技的正确发音及意义，谨供大家参考：ターボスマッシャーパンチ（ta buo si ma xia pang qi）Turbo Smash Punch；ファイヤーブラスター（fa yi ya bu la si ta）Fire Blaster；ロケットパンチ（lo ke[e 发音同英文音标] tuo pang qi）Rocket Punch。

火热招募

交流天地部分欢迎广大机战迷前来交流心得发表意见，这里是属于机战迷的世界，无论牢骚、赞扬、期望还是疑惑都可以在这里一吐为快。请大家在信中写清自己的详细资料和联系方法，我们将每月评选出“机战之星”一名，并将获得神秘礼物一份。下期的焦点话题为“超级系和真实系”，期待大家的参与！

ALL 纵横四海

ALL OF THE WORLD

2002年的杂志做出了很大的变化，相信大家在看过其它栏目的时候都已经能够感受到这种改变。"纵横四海"一直是读者们比较喜爱而且比较关注的栏目，尤其是上一期的"年底盛宴"反应相当不错。这个栏目是变还是不变，如果变，又该怎样变，变成什么样，这都是 laser 这一阵子心里面一直在考虑的问题。再怎么说，要对这个从创刊起便存在的老栏目动手脚，还是需要考虑得比较周全才是(以及一点点的勇气)。希望读者们能够来信，提供给 laser 好的建议和那么一点点勇气。

——laser

文/非天工作室 责编/LASER

之三国的真相

析真辨伪谈赤壁(上)

"赤壁大战"可谓是《三国演义》中花费笔墨最多，描写得最为详细的战争，因此，它的虚构成分也是最多的。从第三十五回"玄德南漳逢隐沦，单福新野遇英主"开始，到第五十回"诸葛亮智算华容，关云长义释曹操"为止，整整十六个章节，把曹操南取荆州，并图扬州，但在孙刘联军的抵抗下，最终铩羽而归的整个过程，描述得巨细靡遗，使读者无不血脉贲张，拍案叫绝。那么，首先让咱们先来回顾一下小说中这一大战的整个过程吧。

首先，屯扎在樊城的曹军将领吕旷、吕翔点军五千，进攻刘备防守的新野城，结果被单福设计，双双杀死。樊城大将曹仁大怒，不顾李典的劝阻，统军两万五千，二攻新野。单福不但斗阵赢了曹仁，复袭取樊城。曹仁逃归许昌。

曹操计赚单福也就是徐庶，徐庶走马荐诸葛。刘备三顾茅庐，终于请得孔明出山相助。中间插叙江东故事：攻黄祖凌操战死，杀勋、戴徐氏报仇，锦帆贼甘宁投吴，战江夏黄祖殒命。然后刘琦问计，出守江夏。

曹操派夏侯惇等领兵十万来攻新野，诸葛亮初出茅庐第一功，火烧博望坡。曹操遂点起五十万兵马，南取荆州，临出兵杀了谏阻的孔融。刘表惊死，蔡张弄权，拥立刘琮继位，并派宋忠往曹营投降。诸葛亮火烧新野，战败了曹军先锋曹仁、曹洪。

徐庶受命劝降刘备失败。刘备在襄阳被阻，走投江陵。曹操进入樊城，蔡张来献上"马军五万，步军十五万，水军八万，共二十八万"荆州军。然后就是著名的长阪坡赵云救阿斗，当阳桥张飞喝曹军。刘琦从江夏赶来接应，刘备军暂时稳定下来。

鲁肃引孔明过江，舌战群儒；孙权决意抗曹，从柴桑召回周瑜。诸葛亮智激周瑜，周瑜使诸葛瑾劝诸葛亮归吴遭到拒绝。周瑜欲使孔明劫曹军粮草，借刀杀人，被识破，再想杀死刘备，幸有关羽保驾，也落了空。大战迫在眉睫，盟友先自内斗，写得精彩无比。

甘兴霸奋威三江口，蔡瑁、张允造水寨。蒋干过江说周瑜，反中计使曹操杀了蔡、张。诸葛亮草船借箭，曹操派二蔡用间，黄盖献苦肉计，阚泽送诈降书。蒋干二过江东，庞统献连环计。曹操横槊赋诗唱《短歌行》，酒醉误杀刘馥。两军二度接触，焦触、张南战死。

诸葛亮请借东风，周瑜南屏山筑七星坛。一场大战，到此才揭开序幕，但是作者不紧写战争，又岔开去——丁奉、徐盛往七星坛捉孔明，孔明得赵云接应离去，周瑜杀二蔡祭旗起兵，孔明在华容道层层设伏。越是紧要情节，越是不慌不忙地缓缓展开，真大手笔！

大战终于开始了，"三江口周瑜纵火"和"关云长义释曹操"，不过花了一章多点的篇幅。果然真正的大战，在战前就已经确定了胜负，两军对垒，不过一套热闹武戏，已经不需要费太多笔墨了。

这就是小说中的"赤壁大战"，中国古往今来的历史小说，描写的战争，以《三国演义》中的这一段，为其魁首。历史上的赤壁之战，也是相当著名的以少胜多的战役，又是一种怎样的情景呢？且听我们慢慢道来。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

《魏书·武帝记》中，对赤壁之战的描写非常的简略，只说："(208年)十二月，孙权为备攻合肥。公自江陵征备，至巴丘，遣张救合肥。权闻至，乃走。公至赤壁，与备战，不利。于是大疫，吏士多死者，乃引军还。"这不奇怪，所谓"为尊者讳"，对于曹操一生中罕有的败仗，大而小之，详而略之，轻轻巧巧一笔带过，也是旧史家惯用的手法。但关键问题是，这段记载有点故意混淆视听，似乎曹操根本没有打败，只是因为军中瘟疫流行，所以主动撤兵的，又似乎在赤壁与曹操对战的是刘备军，而没有孙权多少事儿。

《蜀书·先主传》中，则站在刘备的立场，描写稍微详细一点，说："先主遣诸葛亮自结于孙权，权遣周瑜、程普等水军数万，与先主并力，与曹公战于赤壁，大破之，焚其舟船。先主与吴军水陆并进，追到南郡，时又疾疫，北军多死，曹公引归。"这也和《吴书·吴主传》的记载基本相同。《吴书》说："瑜、普为左右督，各领万人，与备俱进，遇于赤壁，大破曹公军。公烧其余船引退，士卒饥疫，死者大半。备、瑜等复追至南郡，曹公遂北还。"相较之下，这还是比较可信的。

还是让咱们从头说起吧。首先，杀吕氏兄弟、烧新野，这都是小说家的虚构，烧博望却可能实有其事。刘备在建安八年(203年)，也即曹操致力于解决袁氏兄弟的时候，奉刘表的命令，向北进攻许昌西南的叶县，曹操派夏侯惇、于禁迎战，刘备诈败，夏侯惇不听偏将李典的劝阻，追击中伏，幸被李典解救。另一种说法是夏侯惇奉命来击刘备，被刘备诈败破之于博望(没说是不是遭了火攻)——如果真有火烧博望坡，设计的也不是诸葛亮，而是刘备。从此直到曹操亲统大军南取荆州前，两势力基本上再没有什么接触。

刘表去世以后，刘备在荆州的势力迅速膨胀，当曹军南下之时，刘备已经占据了樊城。将此处作为自己的大本营，他是弃樊城南逃的，而非新野。"先主(刘备)屯樊，不知曹公卒至，至宛乃闻之，遂将其众去。过襄阳，诸葛亮说先主攻(刘)琮，荆州可有。先主曰：'吾不忍也。'乃驻马呼琮，琮惧不能起。琮左右及荆州人多归先主。"就这样，刘备带着大量老百姓逃跑，"比到当阳，众十余万，辎重数千两，日行十余里"，而曹操"以江陵有军实，恐先主据之，乃释辎重，轻军到襄阳。闻先主已过，曹公将精骑五千急追之，一日一夜行三百余里，及于当阳之长阪。"

刘备从樊城逃跑前，徐庶并没有投降曹操，所谓程昱伪书赚徐庶，徐母自尽等等情节，都是虚构的。在诸葛亮出隆中以后，徐庶和他两个，还一起辅佐了刘备一段时间，直到从樊城逃走以后，才因为一桩偶然事故

而主动分手。刘备逃亡，"(诸葛) 亮与徐庶并从，为曹公所追破，获庶母。庶辞先主而指其心曰：'本欲与将军共图王霸之业者，以此方寸之地也。今已失老母，方寸乱矣，无益于事，请从此别。'遂诣曹公。"

关于长阪坡之战，《蜀书·先主传》中说："先主弃妻子，与诸葛亮、张飞、赵云等数十骑走，曹公大获其人众辎重。"关于赵云单骑救主的事情，史书记载："及先主为曹公所追于当阳长阪，弃妻子南走，云身抱弱子，即后主也，保护甘夫人，即后主母也，皆得免难。"确实很英勇啦，可是小说中夸张得太过了。演义说："赵云怀抱后主，直透重围，砍倒大旗两面，夺槊三条；前后枪刺剑砍，杀死曹营名将五十余员。"前几句还靠谱，可是"杀死曹营名将五十余员"，且不说曹操追击刘备，只有精锐骑兵五千人，合着平均每百人配一员名将……就说演义被赵云在这战中干掉的：淳于导、夏侯恩、晏明、钟缙、钟绅，以前根本面都没有露过，算哪门子名将？

张飞悍拒长阪桥，喝退曹兵，听着象是虚构，其实倒真有此事。史书的描写得非常简略，但勃勃英气，逼面而来，且看——"先主闻曹公卒至，弃妻子走，使飞将二十骑拒后。飞据水断桥，**瞋**目横矛曰：'身是张益德也，可来共决死！'敌皆无敢近者，故遂得免。"

关于赤壁之战的曹操方兵力，演义上说"马步水军共八十三万，诈称一百万"，当然是虚构啦。史书对此语焉不详，后人统计考证，其实曹军兵力，当在二十三万左右，除去曹操本队，还包括自汉水出征的北路军，即由护军都督赵俨、奋威将军程昱统率的于禁、张辽、张郃、朱灵、乐进、路招、冯楷、文聘七路，以及夏侯渊的运粮部队。所以在赤壁和孙刘联军对峙的，不会超过二十万人。

* * * * * * * * * * * * * * * * * * * *

拉回来再说东吴，鲁肃在江东听说刘表死了，要求前往吊丧——多少年的仇敌，吊的哪门子丧啊，其实他别有用心。他对孙权建议说去查看一下情况，如果刘备和刘表的两个儿子可以联合一心，就暂时放下冤仇，联刘抗曹，否则，准备趁乱取利。没想到他才走到半路，就听说刘琮投降了，于是到处打听，终于见到了刘备。刘备其实也想联合孙权，却假惺惺地说要去投靠吴巨（演义中误作"吴臣"）。吴巨是割据今天广东省部分地区的军阀，刘备说要千里迢迢去投靠他，摆明了准备退出中原逐鹿的舞台。鲁肃急忙劝说，刘备正中下怀，于是派诸葛亮过江去游说孙权。

"舌战群儒"的情节，是演义虚构的，但是虚构得非常精彩，诸葛亮的智慧形象和东吴诸臣的矛盾心理，跃然纸上。《江表传》记载，曹操给孙权送去一封书信，上写："近者奉辞伐罪，旄麾南指，刘琮束手。今治水军八十万众，方与将军会猎于吴。"孙权吓了个半死，幸亏鲁肃趁孙权上厕所的时候劝说他："今肃可迎操耳，如将军，不可也。何以言之？今肃迎操，操当以肃还付乡党，品其名位，犹不失下曹从事，乘犊车，从吏卒，交游士林，累官故不失州郡也。将军迎操，欲安所归？"——你在想什么啊，我们投降了照样做官拿俸禄，你投降了想曹操把你往哪儿搁？

于是孙权往召周瑜，周瑜也主张与曹操一战："瑜请得精兵三万人（另有记载，说他要求五万），进住夏口，保为将军破之。"至于诸葛亮智激周瑜，当然也是虚构啦，"立双台于左右兮，有玉龙与金凤；揽二乔于东南兮，乐朝夕之与共"这两句，有人认为是诸葛亮故意曲解，"二乔"当作"二桥"，不过是指两座飞桥而已。可这样解释就更含糊了，因为事实上，"乔国老"其实是"桥国老"，"二桥"指桥还是指人，谁知道呢？

哈哈，其实查查时间就一切明戏了，赤壁之战是在建安十三年，而曹操筑铜雀台是在建安十五年，也即赤壁之战两年后。除非诸葛亮真能未卜先知……

周瑜和诸葛亮的斗智，也多出于文学需要的虚构，但奇怪的是，连小说中都明显指出，周瑜是怕诸葛亮"后必为我国之祸"，而非出自私心，不知道为什么传来传去，大家都认为周瑜小心眼儿。很精彩的"草船借箭"也是子虚乌有的，不过史书上倒有孙权草船借箭的记载。时为建安十八年，即赤壁之战的五年以后，曹操进攻濡须，孙权来迎，《魏略》上说："权乘大船来观军，公使弓弩乱发，箭著其船，船偏重将覆，权因回船，复以一面受箭，箭均船平，乃还。"据说就是在此战后，曹操感叹说："生子当如孙仲谋，刘景升儿子若豚犬耳！"

拉回来再说赤壁，关于三江口的接触战，史载："时曹公军众已有疾病，初一交战，公军败退，引次江北。"于是扎水寨，连战船，准备长期对峙。这里没有庞统什么事儿，连环计估计是曹操自己想出来的。好了，下面就是被人津津乐道的"群英会蒋干中计"了……

——待续——





如果我是魔王……

文/REAL

IF I EVER HAPPEN BECOME AN EVIL OVERLORD

做一个魔王看起来似乎应该是个不错的选择，薪水又高、看起来很酷而且工作时间可以根据自己的需要进行自由调整。但是在每个游戏中，魔王总会在结局的时候被打败或是被消灭。我发现无论是野蛮人领袖、黑魔法师、疯狂科学家，还是外星的入侵者，他们在成为魔王之后总会不可避免地犯下一个又一个相同的基本错误。因此，如果我是魔王的话……

① 我手下的恐怖军团将会被配备树脂玻璃制成的透明面罩或头盔，而不是那种将面孔遮住的头盔。

② 我居住的行宫所有的通风孔将会小到不会让任何人爬得进去。

③ 被我篡夺王位的兄弟，我会在第一时间内把他杀了，而不是囚禁在地牢中某个被遗忘的角落。

④ 用枪毙的方式来处决我的敌人。

⑤ 对于提供我力量来源的宝物，我不会把它放在由恐怖的巨龙所守候、燃烧的岩浆所包围的绝望山脉中，我会把它放在我的保险箱里。对于我唯一害怕的东西，处理的方式一样。

⑥ 在我杀掉那些陷入困境的敌人的时候，我不会幸灾乐祸。

⑦ 当叛军的领袖用挑衅的口气对我说："要是没有部下的帮助，你就会这么害怕吗？"并且要求和我单挑，我会回答说："不，我只是很理智。"

⑧ 当我抓住了敌人而他对我说："等一下！在你杀死我之前，你能告诉我这是为什么吗？"我会回答说："不。"然后杀了他。

⑨ 当我绑架了美丽的公主，我会在第一时间内毫不声张地举办私下的结婚仪式，而不是在我邪恶计划的最后阶段，花三个礼拜的时间来准备一个引人注目、豪华奢侈的婚礼。

⑩ 除非真的有必要，我绝对不会制作自爆系统。如果非制作不可，启动自爆装置的开关也绝对不会是一个标注着"危险，请勿接触"的大大的红色按钮，按动这个按钮只会触发一个陷阱，干掉那个笨蛋。并且开/关的标志也不会表示得很清楚。

⑪ 我不会命令我的副官（即使是我最信任的）去杀掉那个命中注定毁灭我的婴儿，我会自己动手。

⑫ 我不会在我最机密的审讯室里审问我的敌人，外面随便哪一家小酒店就可以。

⑬ 对于我的优越我自己很清楚，因此我不会留下谜题般的线索来证明我的聪明才智，或是饶我最弱的敌人一命来证明我的强大而不可能受威胁。

⑭ 我不会浪费我的时间使我敌人的死亡看起来像个意外，因为我不用对任何人证明我的无辜，而且我的其他敌人也不会相信这个。

⑮ 我很清楚而且非常了解"慈悲"这个字眼的含义，我会很干脆地选择：NO。

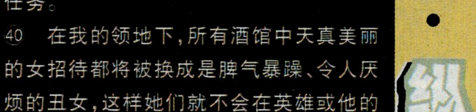
⑯ 我的顾问团中会有一个五岁的小孩，在我的每个计划执行之前，所有他发现的漏洞和缺陷，都会被一一修正。

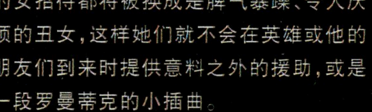
⑰ 所有被干掉的敌人都会被火葬，至少要对尸体扫射两轮以上的子弹。所有对他们死讯的公布，以及接下来的庆祝活动，都会在上述行动付诸实施之后进行。

⑱ 所有我的卧底部队都不会有能够辨认出其身份的刺青，也不用穿着军靴或是遵守某种固定的穿着或装饰品的规定。

⑲ 英雄将不会被允许最后的一个吻、最后的一根烟，或是任何其他的死前最后要求。

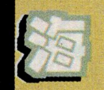
⑳ 我将不会使用任何倒计时用具，在无可避免时，我会把它设定成为在倒数到











117 的时候启动或爆炸，此时无论英雄们有什么计划，也都刚刚进行到一半（英雄们总是会在倒数的最后一刻完成计划）。

㉑ 我会亲手设计最终武器，如果我必须雇用一位疯狂科学家做助手，我一定要证明他疯得彻底而不会在某一天忽然反悔，并且想要弥补他以前所犯的错误。

㉒ 我永远不会说："在我杀死你之前，我还有一件事想知道。"

㉓ 当我有我的顾问团时，我会常常听取他们的建议。

㉔ 我不会有儿子，虽然他想篡夺我权力的可笑计划往往以失败告终。因为在关键的时刻，这会造成我致命的分心。

㉕ 我不会有女儿，虽然她将会美丽得如同她的邪恶一样。因为她只要看一眼英雄的破烂面孔，就会义无反顾地背叛她的父亲。

㉖ 我不会沉浸于自己的狂笑之中，虽然这是一个很好的压力缓解方式。因为这个时候往往会注意不到事情的突发状况，比较谨慎的人将会轻松地处理问题。

㉗ 我将聘请最顶尖的服装设计师为我的恐怖军团设计制服，而不是选用某些廉价的仿制品，让他们看起来像是纳粹突击队员、罗马的步兵或是野蛮的蒙古游牧民族，这些家伙最后都被打败了，我希望我的军团有比较正面而积极的心理建设。

㉘ 无论我拥有多少无限制的能量，对于任何大于我头部的防护罩，我一分能量都不会花。

㉙ 我会保留一些低科技武器而且经常训练我的军团使用它们，这样即使英雄们关掉了我的能量产生器，或是用某种方法使能量武器失效，我的军团也不会被一小批拿着长枪和石块的野蛮人击败。

㉚ 我将会比较理性地评估我的力量以及弱点，即使这样做会让魔王这份工作减少一部分乐趣。但是至少我永远不会说："不！这是不可能的，我是无敌的！"因为说过这句话之后就会紧接着立即的死亡。

㉛ 无论看起来有多么的好用，我都不会建造使用那种除了一个微小、不可能被接触到的弱点以外不可能被摧毁的仪器。

㉜ 当我和英雄进行生死决斗时，如果我幸运地将他手上的武器击飞，我会很有风度地允许他捡起来。当然这不是因为公平决斗的荣誉感，而是因为这样做会让英雄惊愕而且疑惑，以便让我较为轻松地料理他。

㉝ 无论反抗分子中的某位女士如何的貌美惊人，世界上总会有另外一个人有同样的美貌而且不会天天想要干掉我。因此，在我下令将她送到我的卧室之前我会再三考虑。

㉞ 重要的东西我绝对不会制作一份，同样，我会在身边随时随地地佩带至少两件装备完好的武器。

㉟ 当最高指挥中心被敌人袭击时，我会立刻逃到最安全的逃生舱里面，在那里指挥战斗，而不是当敌人们冲进指挥室的时候才考虑逃走。

㊱ 我会将我的宠物怪兽小心安置在安全的笼子里面，笼子要绝对的坚固到让它们无法逃出，同时我不会一不小心跌进里面。

㊲ 我在计划如何才能永生不死，所以我对于此事不是很在乎，不过我还是会聘请一名出色的工程师好好设计我的城堡，这样子的话，即使在我死之后，城堡也不会莫名其妙的坍塌。

㊳ 我会穿得光鲜华丽，表现得充满活力，这样会使我的敌人感到迷惑不已。

㊴ 所有无能的魔法师、笨拙的随从、没有天分的吟游诗人以及胆怯的小偷，都将会在事先被秘密处死。因为没有了幽默的调剂放松，英雄们往往会放弃他们的使命任务。

㊵ 在我的领地下，所有酒馆中天真美丽的女招待都将被换成是脾气暴躁、令人厌烦的丑女，这样她们就不会在英雄或他的朋友们到来时提供意料之外的援助，或是一段罗曼蒂克的小插曲。

㊶ 任何能够让已经自我牺牲的第二角色奇迹般复活的魔法或科技，都会被宣布为非法并且加以毁灭。

㊷ 我不会突然暴怒，然后杀死带来坏消息的信使以昭示我的邪恶，大家都知道一个好的信使是不容易遇到的。

㊸ 我会定期安排几个看起来很有勇气的少年少女穿着异国的服饰，带着外地的口音爬上广场上的纪念碑公然抨击我的专政，并且鼓动大家为自由而战，同时号召群众组织反抗军等等，这样一来，当真正的勇者到来之时，市民们对这一切早已经厌烦了。

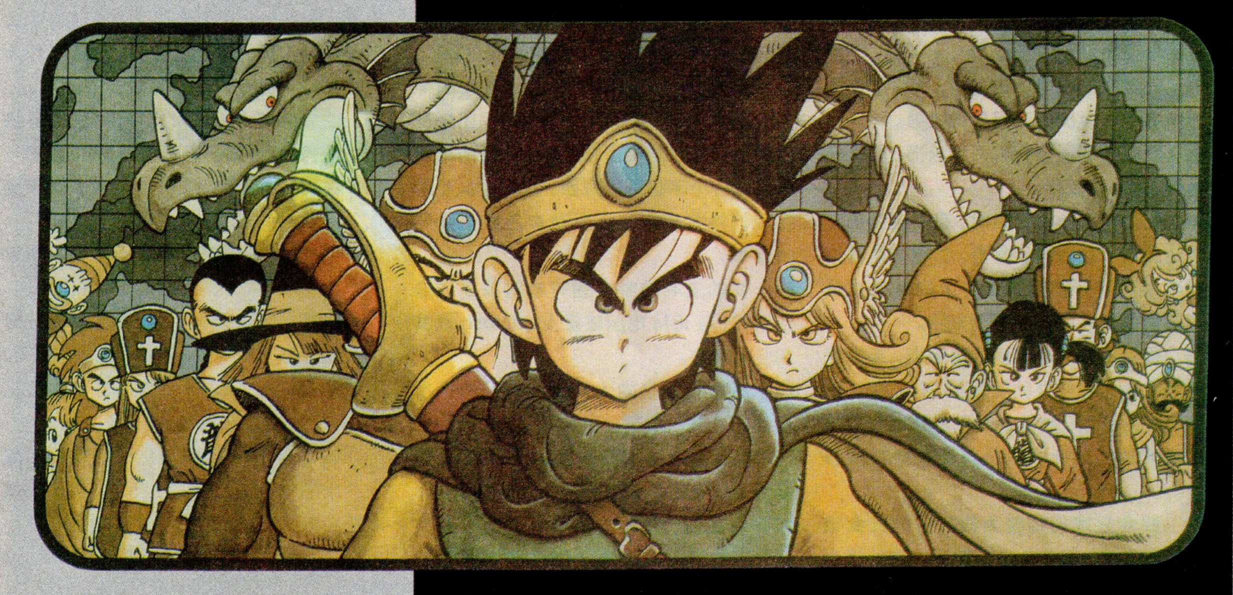
㊹ 我不会规定我军团中的高阶女军官必须穿着紧密的不锈钢制盔甲，比较宽松的服装穿戴将会对士气有更好的推动作用。同样，全套黑色皮质制服在重要的典礼时才需要穿着。

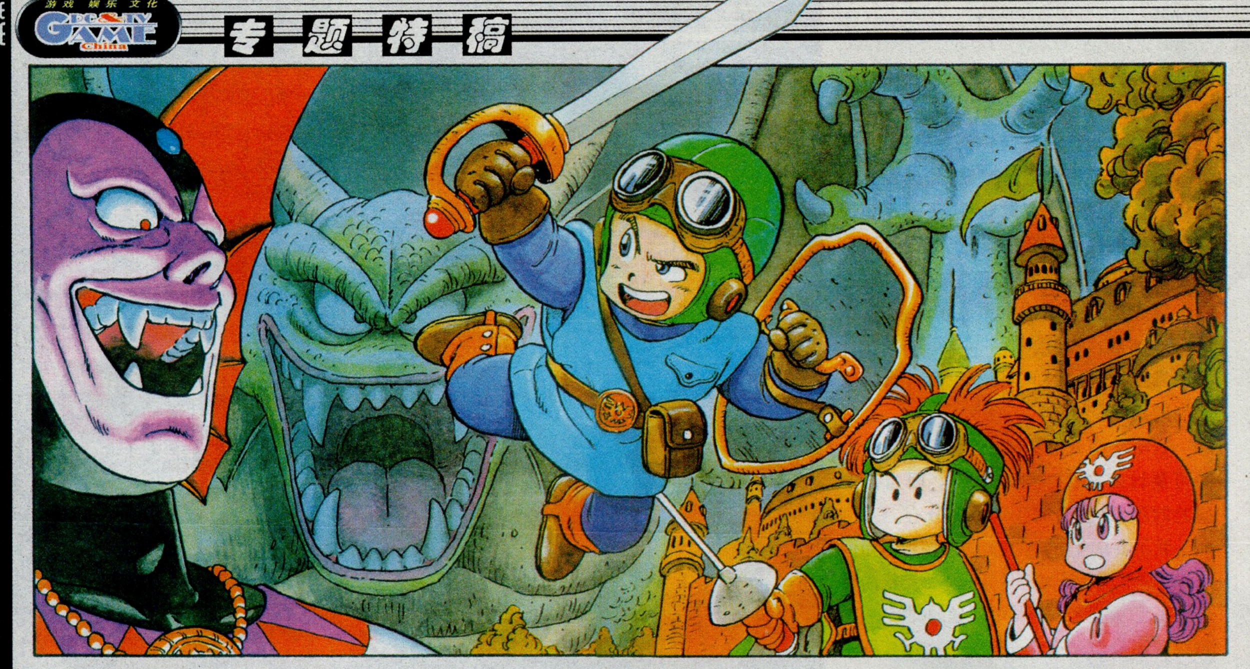
㊺ 我不会采用在陷阱发动以前，将英雄队伍引诱到我最高指挥中心的邪恶计划。

㊻ 我不会尝试变成一条蛇，因为这没有任何帮助。

㊼ 我不会留山羊胡子，虽然在过去这会让你看起来很邪恶，但是在现在这样做只







会让你看起来像X世代的不满分子。

㊽ 我会将同一个队伍的成员囚禁在不同的地方，而不是囚禁在一起。如果他们对于我来说恨重要，我会把唯一的一把牢房钥匙随身携带，而不是发给每个狱卒一把。

㊾ 如果我最信任的副官告诉我说我们的恐怖军团正在输掉一场战争，我会相信他。毕竟，他是我最信任的副官。

㊿ 如果被我杀掉的敌人还有年幼的兄弟或是子孙在世上，我会立刻把他们找到并且杀掉他们，而不会给他们怀着仇恨长大的时间，以便到我衰老的时候来找我复仇。

51 当我必须要骑着战马冲杀战场时，我绝对不会冲在我战线的最前端，也决不会去敌军队伍中寻找我的对手来单挑。

52 我既没有骑士精神也没有运动精神，如果我有一件无敌的超级武器，我不会把它藏起来，相反，我会在第一时间使用而且经常使用。

53 一旦我的权力巩固之后，我会下令摧毁所有令人讨厌的时间旅行机器。

54 我会给那些预言家两种选择：要么只为我工作，要么死。

55 当我抓到一名英雄时，我一定要确定我也抓到了他的狗、猴子、雪貂或是其他碰巧能够解开绑在英雄身上的绳子或是能够偷取钥匙的病态可爱宠物。

56 当我抓到一个美丽的反叛者，而她宣称为我的力量与外貌所折服，只要我让她参与我的计划，她就会义无反顾地背叛她的同伴的。对此，我会持健康的怀疑态度。

57 我会只雇佣那些为钱打拚的赏金猎人为我工作，那些为了乐趣而工作的猎人往往会做出愚蠢的行动，例如很奇怪地给与对方逃命的机会。

58 我不会依赖那种可以被一个不起眼的护身符抵销掉的“万无一失”的魔法。

59 我会确定每个人在我的组织里面应有的权利。举例来说，我不会在我的将军把事情搞砸了的时候，拔出我的武器指着他并且对他说：“这就是失败的代价。”随后突然转身随机地干掉身边的一个部下。

60 当我的顾问对我说：“我的主上，他只不过是一个人，他还能够做什么？”我会对他说：“做这个。”然后杀了这个顾问。

61 如果我知道一个毫无经验的年轻人正在开始摧毁我的计划，我会在他还年轻的时候干掉他，而不是等着他羽翼丰满。

62 对于任何一个被我的魔法或科技控制住的怪兽，我会尊重它们并且和蔼地对待它们。这样子的话，就算是有一天控制被破坏了，它们也不会立刻来找我算账。

63 如果我知道了某种可以摧毁我的神器的所在地点，我不会命令我的军团全员出动去夺取它。相反，我会命令我的军团去夺取一个不相干的东西，同时在神器所在地的地方报纸上面不动声色地刊登寻物启事。

64 我的主电脑将会拥有相对独立的操作系统，与IBM电脑或是Macintosh电脑完全不兼容。

65 我会让城堡的大门采用一般的标准尺寸。虽然一扇精心制作的20米高的大门可以让大众留下相当深刻的印象，但是它们往往在危急的时刻来不及关起来。

66 当我的一个地牢看守开始关心起美丽公主的牢房状况时，我会立刻把他换到比较不需要与人接触的职位上去。

67 我会聘用一些合格的建筑师组成我的委员会，仔细检查我的城堡，以便让我知道所有密道的位置，同时废弃堵塞那些对我没有用处的密道。

68 如果我抓到的美丽公主对我大喊：“我永远不会嫁给你的！永远，你听到了吗？永远！”我会回答：“很好。”然后杀了她。

69 变形生物和奇怪的精神病患者在我的恐怖军团里会占有一席之地。但是我在派它们执行某项重要的秘密任务时，我会先找找看有没有其他，可以引起较少注意的合适人选。

70 我不会因为仅仅想增加一个对手而欺骗一个恶魔，并且打破我们之间的契约。

71 我的恐怖军团将会训练基础的射击技术，任何一个在十米范围内无法射中大型目标的士兵，将会在下一个训练日作为射击练习用目标。

72 在使用任何得到的史前神器或是机械之前，我会仔细小心地阅读使用手册。

73 在进行必要的逃跑之前，我永远不会摆pose以做掩饰。

74 我不会制造一台比我还要聪明的智能电脑。

75 我五岁的小顾问将会被要求解开任何一个我想要使用的密电编码，如果他在30秒内破解了这个编码，编码将不会被采用。注意：这个道理同样适用于密码。

76 我城堡的走廊内不会设计有壁橱或是突出的扶手，这样入侵者在交火的时候将不会找到有利的掩护。

77 我会去看有名的精神病医生并医治

好我所有的极端恐惧症和不良占有欲，这被证明在关键时刻总能坏我的大事。

78 我需要一个看上去很有用的电脑终端，在它的全区地图上要有一个房间用很明显的标志标示出它就是主控制室——这个房间将会是死刑室。真正的主控制室将会被表示成为污水处理室。

79 我会宽恕那个曾经在过去救过我一命的人，这样做的原因是鼓励其他的人也这样做。但是机会只有一次，当他们想再次被我宽恕的时候，他们必须再救过我一回。

80 私自生育将被视作违法，所有的婴儿都必须在国家核准的医院内降生，孤儿将会被送到孤儿院，这样森林中的野兽将不会抚养到被抛弃的婴儿。

81 如果所有的英雄都围在一个古怪的机器旁边并开始嘲弄我，我会将平常使用的无敌超级武器扔在一边，拿出常规武器干掉他们。

82 如果英雄逃窜到我的房顶上，我不会追上去和他战斗并且试图将他从房顶推落下去，我也不考虑会和他在悬崖边交战（一条悬在燃烧的岩浆之上的索桥也不在思考范围之内）。

83 如果我患有间歇性的精神错乱症状并且任命一个英雄取代我最信任的副官的位置，我会保留足够的理智，以使我的现任副官离开足够远的距离之后才做这个决定。

84 我永远不会对我的恐怖军团说：“给我抓活的！”这个命令将会是：“如果有适当的必要的话，尽量让他活着。”

85 如果我最弱的手下被英雄消灭了，我会立刻派出我最强的军团去对付那个英雄，而不是依次派出稍强的以便让英雄离我的城堡越来越近。

86 当我和英雄在一个移动的平台上作战，我已经解除了他的武装，并且打算干掉他时，如果他匆匆扫了一眼我的背后并飞快蹲下来时，我会学他一样飞快的蹲下来，而不是傻乎乎地回头确认他看到了什么。

87 如果我的敌人站在一根对于一幢笨重、危险且不稳定的建筑物来说至关重要的柱子之前，我不会对他们开枪。

88 当我和英雄共进午餐，恰好我在他的高脚杯里下了毒，而我又因为某些事不得不离开时，回来之后我会为我们两个人都换上新的葡萄酒和酒杯，而不是把时间浪费在猜测他到底有没有交换杯子这个令人头疼的问题上。

89 我永远不会采用那些最后一个步骤非常复杂的计划，例如：在日全食那一刻神圣徽章开始活跃的时候将十二块力量之石在神庙的祭坛上排成一列。他们会被修改成为：按一下按钮。

90 那些暂时用不到的装满危险化学药品的罐子，我会小心地藏好。同样，我也不会在它们上面修建一条人行道。

91 如果我的一群手下在进行一个任务的时候失败了，在我斥责他们的无用之后，我不会派他们出去再次执行这个任务。

92 如果我得到了英雄的超级武器，我不会立即便裁减我的军团并放松我的守卫，虽然我知道得到这个武器的人会是无敌的。但是毕竟，这件武器曾经被英雄所拥有，而我又是从英雄那里得到的。

93 我不会不理睬那些看起来很疲惫而且带着明显的不安、说起话来结结巴巴的信使，即便那时我的个人修饰或流行表演还没有结束，因为那个往往是很重要的消息。

94 如果我要同时执行两个死刑，一个是英雄，一个是我失败的部下（或者是反叛我的），我会将英雄的死刑放在前面。

95 我的地牢将要拥有完善的、有保镖护卫的医疗系统。这样，当一个犯人病倒，他的室友向守卫报告这一状况时，守卫会在第一时间带来一个医疗小组而不是打开房门去察看情况。

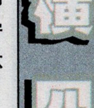
96 我城堡的大门将会被设计成为：在外面摧毁操纵杆会将大门封起来，在里面摧毁操纵杆会将大门打开。而不是相反的。

97 当抓住战俘的时候，我的卫兵不会允许他们保留一件有用的、哪怕是寄托感情的饰品，即使它们看起来不起眼。

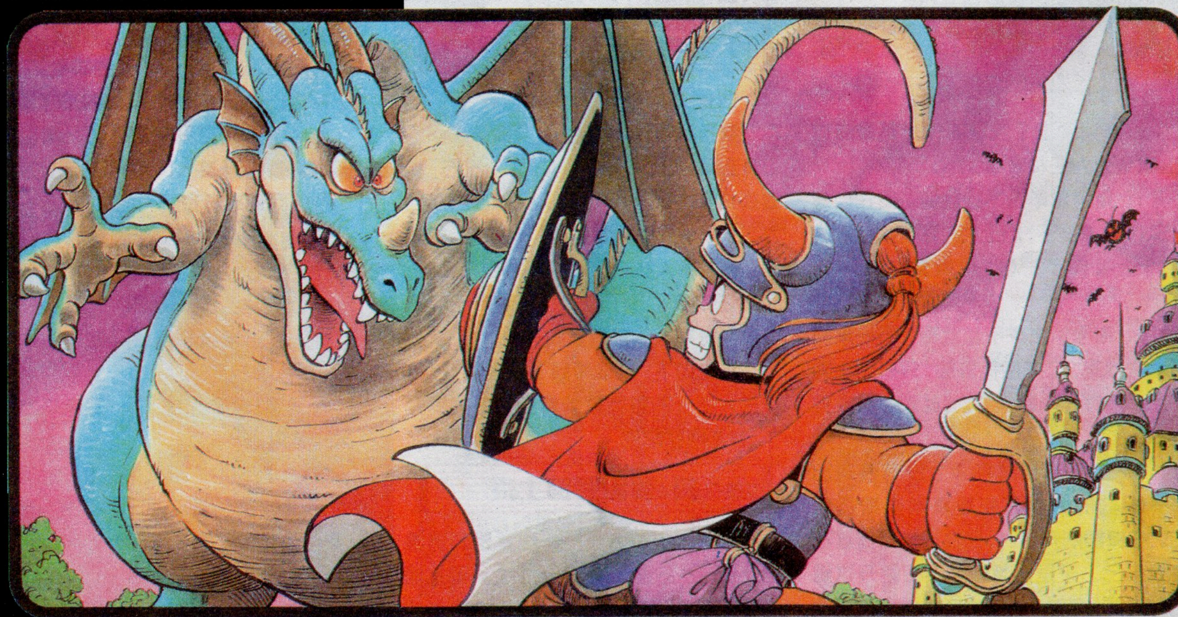
98 如果一对看上去引人注目的情侣进入我的领地，我会小心谨慎地监视他们的活动。如果他们看上去和谐美满，事事顺心，我会不去理睬他们；如果他们只是迫于形势而不情愿的在一起，花上所有的时间来口角，彼此从不信任对方（除了当他们在性别压力暗示下拯救彼此生命的时候），如果是这样的话，我会立刻把他们抓起来干掉。

99 我的地牢房间里不会有任何可以反光的或者可以拆开的东西。

100 最后，我所有的重要数据都会打包成为 1.45M 大小。







FF8之不可思议事件

NT骑士团 群峡飘阳 昆吾骑士 SQUALL-LH





(接上期)

四、斯考尔的强壮体魄

细心的玩家一定能够发现,FF8中"休息"的事件可谓少之又少,这或许是为了能够更好地体现角色们的体力吧?以斯考尔为例,我们不妨把他第一天的生活做个作息时间表:

早晨:从昏迷中醒来,带伤前往教室上课,课后为新来的漂亮MM指路。

上午:前往食堂和训练设施,引发"面包事件"。

中午:同教师一同前往"炎之洞窟"完成SEED准格考试。

下午:随同小分队参加SEED考试(说是考试,其实同战争没有分别),途中击倒无数敌人:加尔巴迪亚士兵、巨虫怪兽、彼克斯与威治、艾尔比欧、……外加X-ATM092数次,个中甘苦只有玩家自己知道啊。

傍晚:光荣接受SEED的合格证书与勋章。

晚上:参加舞会,与宿命中的女孩翩翩起舞。

午夜:同教师前往训练设施拍拖(笑),归途中救下艾露欧娜,顺带消灭葛拉那尔特一只,艾桑思吉三只。

如何?斯考尔的体能大概只能用恐怖来形容吧?

五、斯考尔到底会不会跳舞?

目前关于这个问题的讨论是最激烈的,大致分为三种观点:

1、斯考尔本来不会跳舞,但在他是"天才"的前提下,加上"爱情"的魔力,转瞬间便学会了!(此观点女性支持率100%)

2、斯考尔本来不想跳舞,但一来莉诺雅太漂亮,二来盛情难却,只好给个面子小小发挥了一番实力。(此观点男性支持率100%)

3、斯考尔虽然表面上没有表现出来,但他的内心起初是喜欢奎斯提丝的。在舞蹈刚开始时,他发现奎斯提丝在注意自己,于是便想假装不会避开这尴尬的处境,可惜"男女主角必须要浪漫地在一起"这个铁一般的定律是不能违背的,所以便出现了后面的一幕……(个人观点,目前支持率为0,希望大家踊跃投票^-^b)

六、希德把装有迪亚波罗斯的神灯交给斯考尔的目的是……?

在临去廷帕前,希德院长交给斯考尔的神灯不知道有多少人是立刻打开的?至少我是这么做的……结果……GAME OVER……读档……又重新看了遍舞会……如果他不是有句"要有足够的实力才能使用它"在先的话,我敢肯定他的目的是要害死斯考尔!

七、不得民心的总统

一个国家的领导者如果仅是得不到人民的支持倒不算什么,问题是倘连自己的军队也弃他而去那可就真的是一件大事了。

西弗在电视台劫持加尔巴迪亚总统时,现场只有寥寥可数的几个士兵。如果把这算为因受PS机能限制暂且不论,那么当斯考尔一队人在不到3分钟内赶到时现场竟连一个士兵也没剩下就有点说不过去了,好歹也是自己国家的第一领导人啊,就这么个忠心法?

八、拉格纳三人的跳水技术

他们三人跳崖的场面大家还记得吧?我当时粗略算了一下,从脚离崖面算起直到海面出现水花,约为2秒左右,根据公式 $h=1/2gt\cdot t$ 可知,此悬崖的高约为20M,也就是六七层楼、一台高达的高度。作为军人被这点高度吓得畏首畏尾,而且还休养了几个月(拉格纳是一年),可见当时军人的普遍素质……

推论如下:没准海面下满是礁石,这样三人所受的重伤就能得到很好的解释了,南无阿弥陀佛~~

九、死心眼的士兵

在进入卡威大佐——也就是莉诺雅的父亲——的官邸前,有一个士兵固执地堵着门口不许众人进入,更让大家去什么无名王墓找寻武器的号码。这种只有在以古代为背景的勇者式RPG中才能出现的设定真让人有些哭笑不得,让咱们去找召唤兽就直说嘛,还搞什么号码,想误人子弟啊?何况你上司的千金就在面前,居然还想靠卖点地图之类的东西搞点外快?被炒鱿鱼是肯定的了。

注:不过,整个大佐府似乎就这么一个士兵……

十、各人的战斗装束

没有人会否认FF8中各位主角平素穿的都是些既酷且靓的劲装丽服,但是这些东东一旦穿去战斗么……就未免……总结如下:

1、斯考尔:黑色便装甲克(双层皮带,羽毛颈领)

推论:腿部的重重装束(厚重的皮带、靴子、铝带等摆酷的东东)会严重影响战斗时的移动速度,故此斯考尔的进攻应以稳健防守为战术要点,退居后方使用魔法攻击对手。另外,羽毛的静电效应很容易吸附上灰尘,所以备用服装与洗染用品是斯考尔的必备道具。

建议:请各位玩家以后不要再用斯考尔乱发些"LIONHEART"之类20多万的必杀了,极易消耗体力不说,若是把他的衣服弄脏你来洗么?

2、莉诺雅:蓝色长裙(疑为舞袍)

推论:极单薄的战斗装束在FF8的女性角色里是司空见惯的事情,倒也不做追究。看来开发人员对自己做出的女性角色的回避率具有相当的信心。

建议:现实中不要带着穿成这样的女孩子上战场,否则后果自负。

3、奎斯提丝:淡黄色露脐短裙装

推论:看来腹部是奎斯提丝的唯一弱点……

4、塞尔:从未见过,估计是未来的童子军式装束

推论:宽松的衣服显得很凉快,同时也为敌人的攻击留下了很大的迷惑假象,是队伍中最符合战斗条件的服装。

5、雪菲:普通连衣裙……

推论:……印象中我的妹妹好象从

初中时起就不穿这种衣服了………(汗)

6、亚梵:牛仔服

推论:膝部的两个破洞固然很酷,但在卧倒射击时(狙击手最常做的动作)一定会很痛吧?

7、西弗:白色风衣

推论:虽然颇有几分《城市猎人》的气势,但不系扣的风衣是会严重阻碍挥剑动作的。

十一、斯考尔与莉诺雅的武器

GUN BALDE:有许多人一定已经注意到了上面的左轮扳机,也有更多的人一提到它便直呼"枪刃",可是有谁见过斯考尔扣动扳机用子弹攻击敌人吗?SQURAE对此的解释是:"(GUN BALDE)为特异形状的武器,在大型剑上装备枪的机械装置。在填将了子弹的状态下扣扳机的话,强烈的震动就传达到剑刃,因而攻击的威力也会增强。只要算准扣上扳机的正确时机的话,就可以增加该武器的攻击威力。"由此可见,玩家每次攻击按"R1"增加力度之时也正是"枪"发挥威力之际。紧接着,问题来了。既然是借着震动来提高攻击力,根据力的传递效果原理,斯考尔本人也该受到强烈的冲击才对,从图片分析,剑柄与剑身的长度比例约为1:3(已经是相当宽容的比例了),假设斯考尔以剑尖攻击敌人,那么他本人受到的震动将是敌人的四倍!

推论:如果不在剑柄处加装强力减震器的话,斯考尔必患痉挛无疑。

建议:在下恳请各位以后千万不要再用"R1"来发射子弹了,攻击力少点就少点吧,一定要为我们主角的身体健康着想啊!

高速刃:表面上看,莉诺雅的回旋高速刃其原理同非洲、南美土著使用的回旋飞镖没有区别,但问题在于:高速刃在攻击对手后还能自动飞回使用者手中。这就有点恐怖了。虽然资料上也有关于经验丰富者可以自由操纵飞镖去向的记载,那么就可以归结为我们可爱的莉诺雅小姐天资聪颖了?不行!资料上还有记载:回旋武器只有在猎物距离使用者本人至少30M以上时才能发挥上述效果,这样一来,解释可就麻烦了……

推论:任何敌人在受到莉诺雅攻击后都能马上在第一时间内将高速刃接住,随即必恭必敬地掷回,甘愿成为靶子,莉诺雅的个人魅力可见一斑!

十二、富裕的和风山庄

还记得拉格纳的必杀技吗?个人认为是超酷了:在空中环绕射击一周后漂亮地着地,接着便——轰!但是只有一个细节问题:有……有谁看见绳子挂在哪里了?(汗)

如果说拉格纳第一次出场是把绳子挂在森林的树枝上,第二次是附以强力胶硬粘在遗迹洞窟的洞壁上,那么在DISC2开头的和风山庄里可就真的有点说不过去了,宛若印度魔术师一般把绳子凭空一抛就能"神勇"地一跃而起,吓唬老百姓啊?

推论:和风山庄生产力特别充足,生产资料极端过剩,因此在拉格纳巡逻时特意派出架隐型式直升飞机在空中掩护兼助拉格纳摆酷之用,更为其建立了一个全球卫星定位系统,当拉格纳离开山庄后,一旦发现我们敬爱的拉格纳同志又将在哪里耍酷……哦,不对,是战斗,就立刻派此超音速战斗机火速前往,否则当拉格纳抛完绳子后发现什么也没挂住的话那可就糗大了。(不过,在飞机上加装导弹攻击不是更有效吗?……)

十三、危险的沙漠风暴

沙漠看守所在DISC2是具有相当的震撼力的,特别是它急速下潜的那段,斯考尔可谓九死一生才逃过一劫(天知道他当时为什么愣在上面不动),在松了一口气后,还是来分析一下这个"下潜"吧。

做设定的老兄还算聪明,没有做出单钻头的设计——因为没有支持体,根本无法转动——而是采用了"三位一体"的样式,借着三角形的稳定性来做扶持。然而这样就万无一失了吗?非也,非也。

首先,三架钻头之间连接的铁板厚度便说不过去,强大的离心力会很轻易地将那种程度的铁板扭断,造成三个钻头彼此独立而停止转动的局面。OKOK,暂且算那"铁板"是高强度合金制造的好了,但还有个更为严重的问题存在:三台钻头的发动机必须同时开转!差半秒也不行!(因为下面是松软的沙子,毫无固定可言)否则其中一个的出力足以将另两个送上天!……接着的,便是坠落,于是乎,轰!

现实中,这种情况的成功概率是极低的,把通讯失灵、操作失误等人为因素除却在外(其实经斯考尔他们一闹,加上也未尝不可),更存有机件缝隙、启动硬直、动力不稳等"硬伤"存在,就算最精密的电脑控制系统对此也无能为力,成功率多说也只有1%。

(周星驰版斯考尔:KAO!我哪里是九死一生?!分明是有死无生!导演,我不演了!)

推论:或许加尔巴迪亚军的目的正是要连带着监狱将他们一起摧毁,来个玉石俱焚,结果败在了"动漫游戏主角专用定律下——最低的概率永远发生在最危险的时刻",赔了夫人又折兵。

(NT骑士团见习骑士SQUALL—LH所著的"不可思议事件"已经连续登载三期了,就此将告一段落。SQUALL—LH也因为杰出的表现被骑士团晋升为正式的绯雨骑士,我们祝贺他吧。——laser)



模拟前线 Front EMU

大家好！我是编辑部的新人GUNDAM，在星辰的威逼利诱下不得已接管了这个栏目，不过既然临危受命，就要尽全力把这个栏目办好。如果大家有什么好的建议或想法的话请来信告知。让我们共同努力！

本月模拟器新闻综述

11月1日

对于格斗之王2000等NEOGEO机版的ROM解密工作有了重大进展，其最新游戏的C－ROM解密工作已接近尾声，离可以玩到格斗之王2000的日子相信也不远了。

11月4日

彩京射击游戏大作《1945打击者PLUS》ROM成功解密，最先支持此游戏的模拟器为WinKawaks1.34版，《1945打击者PLUS》的解密ROM大小为30M。另附游戏密技一条：选择隐藏机体P55"Ascender"的方法，在问号处"上下上下上上上上下A"。

爆炸新闻：《格斗之王2000》成功解密，苦苦等待了1年之久的ROM终于现身了，解密文件大小为40M左右，但是可惜的是目前还没有模拟器支持，不论是NEORAGEX，还是MAME都无法模拟，不过相信用不了几天，支持它的模拟器就会出现了。

11月6日

好消息：模拟器新秀WinKawaks1.35版成为第一个支持《格斗之王2000》的模拟器，想要体验《格斗之王2000》的朋友应该感谢WinKawaks的作者Kawaks。

最好的GBA模拟器Visualboyadvance推出了0.6版，相对前版的改动并不是很大，修正了一些BUG，重写了GB cheat代码，支持了GB Pocket打印机和MBC7的模拟，游戏速度和声音方面并没有明显的改观。

11月7日

各大模拟器站点纷纷发布了许多版本的MAME，其共同的特点就是支持了《格斗之王2000》、《1945PLUS》、《战国传承3》等SNK最新游戏的ROM，不愧是支持游戏最多的模拟器！

11月12日

比较优秀的街机模拟器Nebula推出了最新版1.94，支持了《格斗之王2000》等最新的ROM，本模拟器对机器配置要求相对较低，推荐机器不是太快的玩家使用。

11月15日

WinKawaks发布了1.36版，其更新速度令人吃惊，此模拟器修正了部分BUG，改善了对ROM的兼容性。

11月17日

今天是模拟器史上值得纪念的一天，曾经最好的PS模拟器Bleem正式宣布停止营业，由于公司业绩不佳再加上SONY不断的控诉，使得Bleem正式宣布停止所有业务，公司的主页上是一张意味深长的图片：一只在墓碑前哭泣的SONIC，墓碑上篆刻着：Bleem 1999.4～2001.11。Bleem曾经带给了我们极大的震撼，也是首个支持硬件加速的模拟器，它的出现极大的增强了人们对于成功模拟PS的信心，也向世人证明了在PC上玩到PS的游戏是绝对可以办到的。虽然对于之后Bleem的做法颇有微词，但是Bleem在PS模拟器史上开拓者的地位是不容磨灭的，每一位模拟器爱好者都应该记下这个伟大的名字：BLEEM。

11月19日

NeoGeoCD模拟器发布了新版本。新版本修正了后备存储器的BUG，修正了异样的数据读取，修正了cache使用使的BUG，支持虚拟光驱。

11月22日

《格斗之王2000》完美解密版推出，修正了部分图像花屏错误和部分背景音乐的错误，并可以直接选用最终BOSS。

11月25日

更新狂人Kawaks推出winkawaks v1.37的修正版v1.37b，修正了v1.37中全屏显示时一闪就崩溃的bug，并且新加入了Japanese，Catalan，Polish和中文简体版！

11月28日

爆炸新闻：超人气SNK射击游戏《Metal Slug合金弹头3》ROM放出，不出所料，最先支持此游戏的模拟器还是winkawaks1.38版，最近winkawaks可谓出尽风头呀。

11月30日

《合金弹头3》的完美破解版ROM推出，国内的玩家终于可以过瘾了。

12月4日

一个由国内玩家自己编写的GBA上的电子图书浏览器发布了，软件的名称叫作ReadBoy 1.0，通过它可以使你的GBA具有PDA的文字浏览功能，这样在闲暇时候如果不想玩GBA的游戏还可以用它来看书，当然，要想使用这项功能你还必须拥有可擦写的GBA卡带和专用的烧录机，然后通过与本软件相配套的"READBOY图书写入工具"将你喜爱的图书写入到GBA的烧录卡中。本软件支持支持GBK大字符集的显示，文本文件和网页文件的写入，提供文本的自动分段功能，提供BIG5内码文本的自动转换，可自动记录上次阅读的位置，可自定义书签等，功能十分强大。

12月5日

PocketNES v1.0 beta 3版推出，这是一个在pocketPC上运行的FC模拟器，模拟器的模拟效果还不错，建议有pocketPC的玩家试试。

12月6日

N64模拟器1964发布了最新的INI文件INI v0.7.4。

GBA上的RPG大作魔法假日的ROM发布，此ROM发布时间竟然早于日本的发售日。

VisualBoyAdvance 0.7版推出，但是此版本有许多BUG：诸如游戏速度变慢等，作者承诺会尽快发出此模拟器的修正版。

12月7日

N64模拟器的最新INI文件发布，Nemu INI v2.4.1，在新版本中加入了一些新的N64游戏的demo。

一个在线的JAVA的ws/wsc模拟器WSO最新版v0.6发布，此版本新支持的游戏有《HUNTER×HUNTER》《Terrors 2》等，本模拟器不用下载ROM和模拟器，直接在线就可以玩ws的游戏，十分方便。

PocketSNES v1.01.2版推出，这是一个在PocketPC上模拟SFC的模拟器，有兴趣的玩家可以试试。

12月8日

Nebula v1.95发布，修正了一些BUG，进一步完善了对kof2000，ms3的支持，修正了在一些播放时的声音选项，增加了48000 Hz声音采样率，增加了多国语言功能，可惜还是没有中文。

VisualBoyAdvance 0.7 test 2版发布，此版本是之前发布的0.7版的修正版，修正了速度变慢、部分图形问题，另外还新加入了日语版、韩文版及繁体中文版！

12月9日

Consollection站上放出了关于土星模拟器Satourne v26112001运行土星游戏的一系列抓图，不过大部分的图象都有严重的错误，看来离成功模拟土星的日子还是十分遥远呀。

继Visual Boy Advance 0.7 test 2之后，最新的0.7a版终于发布了，此版本应该是0.7版的最后一个修正版，它修正了速度下降和图象方面的问题，修正窗口放大4倍时的问题。

模拟前线 FRONT EMU



格斗之王 2000 完全模拟手册

文/GUNDAM

最近一段时间略显冷清的模拟器界突然热闹起来，原因就是大家苦盼了一年多的格斗之王 2000 的 ROM 终于被成功 DUMP 下来了，不仅如此还有许多 NEOGEO 主机上的大作如 1945 打击者 PLUS、战国传承 3、合金弹头 3 等也纷纷被成功破解，突然之间面对这么多好游戏真是有点令人手忙脚乱，慌忙从电脑里找出闲置了一年多的 NEORAGEX，却发觉英雄今已陌路，曾经最棒的 NEOGEO 模拟器在面对这些新 ROM 时已经力不从心了，究竟应该用什么模拟器才能运行神往已久的格斗之王 2000 呢？下面的文章会为大家答疑解惑：

新生力量 WINKAWAKS

最早正式支持格斗之王 2000 的模拟器是 WINKAWAKS1.35，现在该模拟器已经更新到了 1.38 版。在运行该模拟器之前必须要有 NEOGEO 的 BIOS 文件，这个文件使用以前 NEORAGEX 所用的 BIOS 文件就可以了，另外运行该程序还需要一个 VC 的动态链接库文件 msvcp60.dll，如果没有这个文件可以到各大模拟器网站上去下载。

将 WINKAWAKS 解压到硬盘中，解压完成之后点击 WINKAWAKS.EXE 的图标运行，第一次运行这个程序时程序会提示你进行初试化设置，按确定进入模拟器菜单，首先我们要做的是设置 ROM 的路径，在 File 的下拉菜单中选择 configure paths 选项就可以进入设置菜单（如图 1），将其中一个路径设置为 \ roms 即

图 1

可。接下来把 NEOGEO.zip 和 KOF2000.zip 拷贝到 WINKAWAKS 所在目录的 roms 目录中去，准备工作就算完成了，怎么样是不是很简单？下面我们就来实际运行一下游戏：选择 File 菜单中的 Load Game 选项会出现如下画面（如

图 2

图 2）左边显示的是该模拟器所支持的所有游戏的名称，大概有好几百个吧，是不是看起来觉得眼花了？不要紧，看见右边的 Only available 选项了吗？选定后左边的菜单就只会显示当前存在的游戏了（如图 3）。选中游戏并且双击它

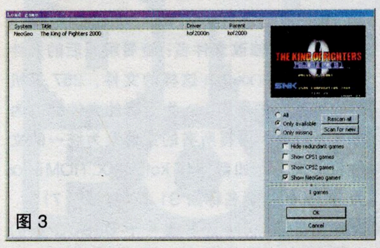


图 3

之后模拟器就开始读取 ROM 了，这时在窗口的最上方会显示读取的过程，整个读取时间大约在 1 分钟左右，根据每台机器不同的配置可能略有差别，内存越大读取时间越少。

读取完 ROM 之后就可以看见那令人激动的游戏画面了，如果发现出来的是黑屏画面，那是因为没有选定 File 菜单中的 Auto Start game 选项，此时按一下回车键就可以进入游戏了。在进行游戏之前我们还要先设定好游戏的操作键位：选择 Game 菜单，进入 Redefine Keys 选单，如果是单人游戏则选择 Redefine Keys Player1（如图 4），选定后会进入键位设定

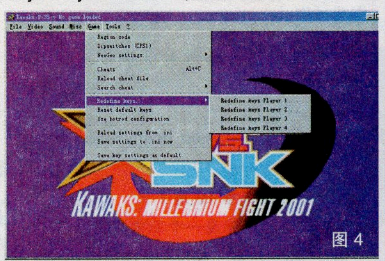


图 4

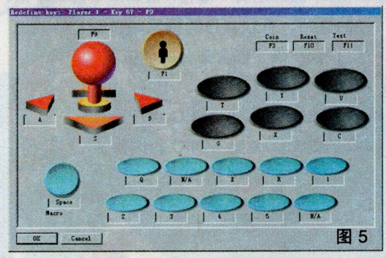


图 5

画面（如图 5），摇杆分别对应上下左右四个方向，黑色按键对应游戏中的操作键，在 kof2000 中只会用到第一排 3 个和第二排第 1 个这 4 个按键，黄色按键为开始键，下方的为快捷键，第一排前面四个分别对应 ab, bc, cd, abc，都设定好了之后就可以开始游戏了。

如果在游戏时对游戏的速度和画面有所不满的话还可以在 Video 菜单中进行调节，如果游戏速度偏慢可以试着将 Frameskip（跳帧）选项打开，也可以进入 Select video blitter 中选择第 1 项或第 2 项设定为抽线模式，这样也可以加快速度。如果机器的配置比较好，显卡够强劲的话则可以选择 Select video blitter 中的后面几项以获得更好的图像质量（如图 6）。另外要说明的是该模拟器在退出之前必须先将游戏暂停才可以关闭退出，暂停游戏的方法是先按一下回车键。

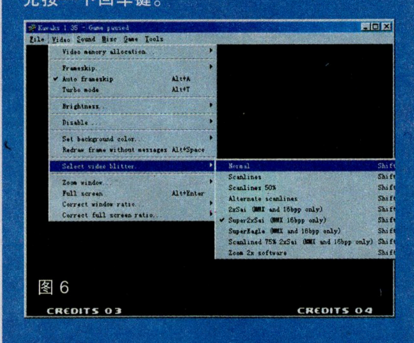


图 6

大名鼎鼎的多机种模拟器 MAME

相信大家应该都听说过 MAME 的大名，他可以说是目前支持游戏最多的模拟器，并且由于这个模拟器是公开原代码的，所以许多模拟器制作高手也纷纷对官方的模拟器加以改造使它可以支持更多的游戏，具有更多的功能。最新的官方版 MAME 是不支持 kof2000 的，我们只能使用由其他模拟器爱好者制作的非官方版来进行游戏，目前已知的支持 kof2000 的非官方 MAME 大概有以下几种：NMAMEXII, GAMAME, UOMAME32KPP 等几种，因为各个版本的 MAME 操作方法都和 WINKAWAKS 比较类似，在此就不赘述了，下面只说明一下需要注意的事项：在游戏中按 Tab 键可以调出游戏的设置框，第 2 项 Input(this game) 为本游戏的键位设置，设置完毕之后可按 ESC 键退回至游戏中；该模拟器还可以进行联网对战，如果网速够快的话大可以到互联网上和更多的玩家切磋一下，选择项为 File 菜单中的 Play network game。由于 MAME 和 WINKAWAKS 一样都是支持第一批 DUMP 出的 kof2000 的 rom，所以在执行效果上几乎没有什么差别，到底使用什么完全靠个人喜好来决定。

老而弥坚的 NEORAGEX

NEORAGEX 在模拟器界创造了一个神话，它可以说是迄今为止最为成功的 NEOGEO 模拟器，从最早的 DOS 无声版 NEORAGE 上运行的格斗之王 97 到 windows 完美版的 NEORAGEX 给我们带来了无数欢乐，相信只要是接触过模拟器的玩家没有几个是未曾听说过 NEORAGEX 大名的。同其他 NEOGEO 模拟器相比 NEORAGEX 具有操作简便，速度快，对机器配置要求较低，出招感觉好等优势，如果玩家的电脑在运行以上两个模拟器时出现掉帧，游戏速度慢，按键反应迟缓等现象可以考虑换用 NEORAGEX 试试，会有意想不到的效果。

但是因为 NEORAGEX 从 2000 年来就没有更新过了，要使它能支持这些新 DUMP 出来的 ROM 还是需要费一番功夫的，下面要给大家讲解的是有关模拟原理的问题，如果实在看不懂的话跳过这一段也无妨，直接看后面的模拟方法就可以了。

最先 DUMP 出来的 kof2000 的 ROM，也就是上面我们用 WINKAWAKS 和 MAME 来模拟的 ROM 是没有完全解密版的 ROM，其 S1

ROM 没有从 C ROM 中分离出来，而 S1 ROM 是用来存放字体的，所以 NEORAGEX 这种老模拟器无法模拟。而现在刚出来的新模拟器如 WINKAWAKS 等都能直接从 CROM 中读取 S1 ROM，这就是为什么 WINKAWAKS 可以模拟 kof2000 而 NEORAGEX 不能的关键原因。换句话说，如果我们能找到解密后的 S1 ROM 那么 NEORAGEX 就可以模拟 kof2000 了。在 kof2000 的 ROM 被成功 DUMP 出来后不久，一个韩国网站就成功的破解出了完整的 S1 ROM，分 4 部分共 512K，但是新的问题又出来了，NEORAGEX 只能支持 128K 的 S1 ROM，这个完整的版的 512KROM 对 NEORAGEX 来说毫无意义。后来又有高手将 512K 的 ROM 截取了最有用的一部分制作成了 128K 的 S1 ROM，因为截取的原因，因此在游戏中会有一部分字体无法正常显示，但是这并不影响一个格斗游戏的正常运行，也就是说让 NEORAGEX 支持 kof2000 的最大难题已经被攻破了。另外，在第一版 ROM 中的 M1 ROM 也存在一些问题，不过现在也已经出现的正确版的 256K M1 ROM。在了解了 ROM 的情况后相信大家对怎样让 NEORAGEX 支持 kof2000 应该有了一个大概的概念，那么就请接着看下面的模拟方法：

第 1 步 将 ROM kof2000.zip 解压至一个文件夹中以方便操作。

第 2 步 从网上下载 128K 版的正确的 S1 ROM。

第 3 步 修改文件名：查看解压后的文件中有没 257－xx.bin 这样的文件，257 是机版的编号。把所有 bin 为后缀的文件都改为 rom 为后缀，再将所有的文件改为统一的文件名形式，比如都叫作 kof2k_XX.ROM（xxx 为 ROM 的类型名称如 S1、P1 等如图 7）

第 4 步 从网上下载一个 DEBUG 版的 NEOGEO 的 BIOS，因为如果用以前大家所使用 BIOS 来进行游戏只能看到红色的警告画面，而 DEBUG 版的 BIOS 可以动态地改变 NEOGEO 的系统底层设置，使用它就不会出现讨厌的警告提示了。

第 5 步 运行游戏之后因为使用了 DEBUG 版的 BIOS 所以进入游戏后按投币键是投不了币的，当出现 NEOGEO LOGO 的时候请按下 PLAYER2 的投币键盘（默认是键盘的 4 键＋PLAYER2 的 C 与 D 键，这样做能调出 BIOS 的选项，调出后用 2P 的方向键控制并选择 GAME STER TEST，这样就可以跳过警告画面进入游戏了，之后请按 PLAYER2 的投币键＋PLAYER2 的 B 键进行投币。

如果上面的步骤你觉得实在太过于复杂，那么还有一个最后的终极必杀技，到网上直接下载一个 kof2000 FOR NEORAGEX 的 ROM 就可以，不过 ROM 比较大，有 40M 左右，用小猫的朋友做好心理准备哟。

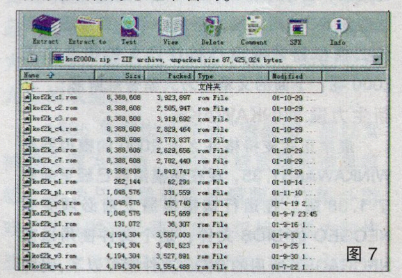


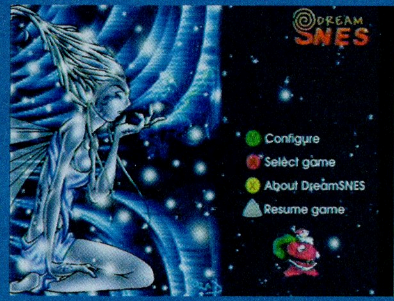
图 7

DC 模拟器系列攻略之——SFC 模拟器



文：KYOUI

众所周知，DC 采用的是微软的 WINDOWS CE 操作系统以令游戏与软件开发更加简便、快捷，正因如此，DC 也就会出现各式各样的模拟器，再加上 DC 的配置相对来讲不是很差，（我现在用我的奔腾 233 来跑许多低配置模拟器一样很快）没理由在 DC 上不会出现出色的模拟器。



在 DC 上的模拟器大家最熟悉的恐怕就是 BLEEMCAST 了吧，虽然 BLEEM 小组已经解散，但是他们为 PS 模拟器做出的贡献是不可抹煞的，虽然比起免费的 ePSXe BLEEM 是一个不完美的模拟器，但是与 PS 模拟器的开山鼻祖 PSEMU 相比 BLEEM 又有着很多的优点，至少在当时没见过可以在低配置下不用 3D 硬件加速还可以看到黑白的 CG 动画的条件下可以飞快的运行《生化危机 2》的模拟器。说了这么多好像有点跑题了，有骗稿费的嫌疑的说，请大家多多包涵。言归正传，除了 BLEEMCAST，其他的 DC 上的模拟器大家知道的就很少了，这里我先来介绍一下 DC 上的 SFC 模拟器。

所有的 SFC 模拟器都是由老牌 PC 上的 SFC 模拟器 SNES9X 源代码移植而来，这个模拟器的特点就是支持的游戏多、运行速度快。（怎么没人用 ZSNES 的源代码开发，真是令人扫兴！）使用这些模拟器的时候要注意将准备储存模拟器记忆这块记忆卡（或者 4M 以上记忆卡的一个记忆区）的纪录全部删除，如果不这么做你的 DC 游戏纪录出现什么差错可别说我没提醒过你。

一、Sintendo

开发者：Sin

（主页：http://sintendo.dcemulation.com/）

目前版本：Beta v0.10

最新更新：2001 年 10 月 1 日

评价：这个模拟器是一个非常完美的 SFC 模拟器，不过还是有一些慢。最新版中加入了跳帧的选项，可以自己选择跳帧来调整游戏速度，并且加强了声音部分的模拟。

模拟器按键：

DC 的 Start＋A 键＝SFC 的开始键

DC 的 Start＋X 键＝SFC 的选择键

DC 的 A 键＝SFC 的 B 键

DC 的 B 键＝SFC 的 A 键

DC 的 X 键＝SFC 的 Y 键

DC 的 Y 键＝SFC 的 X 键

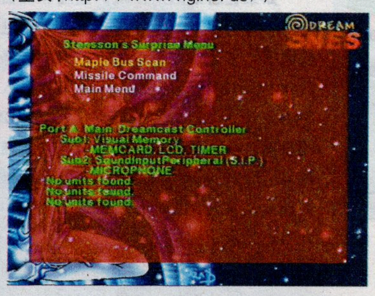
DC 的 L 键＝SFC 的 L 键

DC 的 R 键＝SFC 的 R 键

二、Ngine SNES9x

开发者：Tubooboo

（主页：http://www.ngine.de/）



目前版本：0.40

最新更新：2001 年 03 月 22 日

评价：不是很理想的模拟器，模拟速度慢、有跳帧设定，没有声音模拟。

三、DreamSNES

开发者：Marcus Comstedt，Peter Bortas，and Per Hedbor

（主页：http://mc.pp.se/dc/dreamsnes/）

目前版本：v0.94

最新更新：2000 年 12 月 22 日



评价：DC 上最棒的 SFC 模拟器，相当完美，支持记忆和各种显示选项，支持 SFC 的鼠标、光线枪等模拟。可以称得上是目前支持的 ROM 最多，模拟画面、音效最完美的 SFC 模拟器，新版本加入了全屏显示，不过目前还存在一个大 BUG，那就是不支持 4M 记忆卡记忆，想要玩 SFC 游戏看来必须要找一块干净的原装记忆卡来玩。

由本文大家可以看出 DC 确实有很多开发潜力，不管怎么说有条件的情况下买一台 DC 还是很值得的。下一期 KYOUI 将为大家介绍 DC 上的 MD 模拟器，敬请大家捧场。

天津海虹游戏



邮购地址:天津市和平区兴安路 185 号 邮编:300020 电话:022-27308685 收款人:杨子江

邮费:不论品种数量(主机除外),一次邮购只需 15 元.全部采用耐压抗震专用邮箱,安全便利.一次邮购软件 150 元以上免邮费,混合购买 200 元以上免邮费(主机除外).汇款金额较大的顾客请务必留下联系电话或 e-mail.本店开展邮购多年,信誉卓著,商品质量上乘,款到 24 小时发货包您满意.

主机贩卖区

PS2 35000 型(原震动手柄,AV 线,正版 GT3,大电源,dvd 直读) 3080 元 邮费 50 元
PS2 30000 型(原震动手柄,AV 线,大电源,dvd 直读) 2780 元 邮费 50 元
DC 日美版(原装手柄,AV 线,56k 猫,上网碟,电源+10 款游戏) 780 元 邮费 40 元
DC 日版(原装手柄,AV 线,大电源+10 款游戏) 770 元 邮费 40 元
PS ONE(白原装震动,AV 线,电源+10 款游戏) 750 元 邮费 40 元
GB 厚机/GB 薄机/GB 彩机(颜色任选) 230 元/300 元/450 元 邮费 30 元
GBA32 位掌机,任选颜色(透明蓝,透明粉,深紫,纯白) 630 元 邮费 30 元
九成新 PS 机 7000 型 7501 型 9002 型(双手柄+电源+记忆卡+10 款游戏) 500 元 邮费 50 元

英文版经典 8 元/张

宿命传说;
太空战士 5;
太空战士 6;
太空战士 7(4CD);
太空战士 8(4CD);
太空战士 9(4CD);
寄生前夜 2(2CD);
龙战士 3,4;
格兰蒂亚(2CD);
陆行鸟迷宫 2;
异度装甲(2CD);
浪漫传说 1,2;

Beyond the beyond;
阿兰多拉 1,2;
银河之星 1 代(2CD);
晶莹之露(SQUARE);
北欧战神(2CD);
穿越时空版(2CD);
圣剑传说;
武藏传;
皇家骑士团 2;
太空战士战略版;
星海传说 2(2Cd);
寂静岭;

GT 赛车 2;
wild arms;
wild rams2(2CD);
前线任务 3;
迷失少年(3CD);
女神异闻录罚;
牧场物语;
恶魔城;
永恒传说(3CD);
龙骑士传说(4CD);
勇者斗恶龙 7(2CD);
银河之星 2(3CD)

特价配件区

PS2 原装 8M 记忆卡 250 元	DC 组装震动包 30 元	DC 仿原装震动光枪 80 元	PS 透明格斗震动手柄 45 元	PS ONE 液晶屏幕充电器 220 元	PS 北通四分插 90 元	GBA 对战线(4 头) 25 元	太空八(十)烟盒+Ziper 打火机 45 元
PS2 扩充记忆卡 32M 210 元	DC 组装手柄 36 元	DC 专用大电源 30 元	PS 组装记忆卡(灰/白) 15 元	PS ONE 液晶屏放大镜 80 元	GBA 放大镜(带灯) 25 元	GBA 耳机+彩色手链 30 元	太空八项链 15 元
PS2 原装黑色震动柄 250 元	DC 透明组装手柄 40 元	DC 转 PS 手柄接口(震动) 65 元	PS 透明记忆卡 18 元	PS ONE 金手指 75 元	GBA 高亮度小灯(黄色光) 15 元	GBA 小背包 30 元	太空十项链 20 元
PS2 组装震动手柄 75 元	DC 仿 SS 格斗手柄 45 元	DC 上网卡+盘 100 元	PS 大摇杆 68 元	PS ONE 背包 45 元	GBA 高亮度小灯(白色光) 26 元	GBA 翻盖腰包 30 元	太空八(十)Ziper 打火机 20 元
PS2 横竖支架 25 元	DC 2M 记忆卡 35 元	DC 震动大方向盘(手刹、脚踏) 260 元	PS 制转 25 元	PS 北通格斗手柄 23 元	GBA 电源+充电器 35 元	GBA 迷彩包 33 元	太空八情侣表 95 元
PS2 原装 FF10 支架 125 元	DC 4M 记忆卡 50 元	DC 精美背包 45 元	PS 组装 AV 线 8 元	PS 北通 1M 透明 IC 记忆卡 25 元	GBA 高级电源充电器 55 元	GBA 多功能盖面 40 元	太空十情侣表 115 元
PS2 DVD 遥控器 55 元	DC 北通 4M 记忆卡 40 元	DC 精选盘包 15 元	PS S 端子线 10 元	PS 北通 2M 透明 IC 记忆卡 36 元	GBA 汽车电源+充电器 65 元	GBA 摇杆 10 元	太空八单表 60 元
PS2 专用大电源 60 元	DC 鼠标(带手指指游戏) 75 元	PS 原装手柄 40 元	PS 金手指卡+书 38 元	PS 北通 4M 透明 IC 记忆卡 55 元	GBA 座式电源充电器+4 充电电池 95 元	GBA 精美卡盒(4 个套装) 15 元	太空八腰表 60 元
PS2 手柄四分插 180 元	DC 键盘 95 元	PS 组装手柄(灰/白) 8 元	PS 精选盘包 15 元	PS 北通铁手枪(黑/银) 95 元	GBA 屏幕保护膜 10 元	GBA 精美卡盒 5 元	太空十腰表 70 元
DC 原装手柄 100 元	DC 万用制转 40 元	PS 透明连发格斗手柄 15 元	PS 对战线 8 元	PS 北通铁手退堂震动枪 165 元	GBA 镜面 10 元	太空十真皮钥匙扣 12 元	太空十手链 25 元
DC 原装震动包 130 元	DC AV 线 15 元	PS 原装震动手柄(灰/白) 85 元	PS 四分插 50 元	PS 北通方向盘 220 元	GBA 真皮皮套(四色任选) 27 元	太空八(十)羊皮钱包 35 元	太空十烟灰缸+打火机 45 元
DC 原装透明记忆卡 130 元	DC S 端子线 20 元	PS 原装透明震动手柄 90 元	PS/PC 一拖二转接线(长) 15 元	PS 北通大摇杆 120 元	GBA 透明套 10 元	太空十仿纯银戒指 8 元	太空九人物金属模型(2 寸高) 25 元
DC VGA-BOX 60 元	DC RGB 线 25 元	PS 组装震动手柄(灰/白) 40 元	PS ONE 液晶显示屏(5 寸全制) 650 元	PS 北通飞行摇杆 130 元	GBA 对战线(2 头) 15 元	太空十仿钻戒指 15 元	太空十大型挂历 48 元

GB、GBA 卡带

本店卡带均为全新,包装说明书齐全,专人进行 48 小时记忆体检测.GBA 卡带均为 1:1 小卡,彩色说明书,EEPROM 记忆,保证质量.

GBA 恶魔城 78 元	GBA 大富翁 98 元	GBA Z.O.E 105 元	GB 口袋妖怪金(中) 33 元	GB 机器人大战 F 完结篇(中) 32 元	GB 牧场物语 3(中) 42 元	GB 真女神转生-白之书 45 元	GB 赌神 2 15 元
GBA 恶魔城中文 98 元	GBA 皇家骑士团外传 100 元	GBA 信长野望 105 元	GB 口袋妖怪银(中) 33 元	GB SD 高达(中) 36 元	GB 游戏王 1(中) 45 元	GB 大富翁(中) 25 元	GB 金田一少年 58 元
GBA 黄金太阳 98 元	GBA 炸弹人 80 元	GBA F-14 战机 95 元	GB 口袋妖怪钻石(中) 33 元	GB 勇者斗恶龙 1+2(中) 42 元	GB 游戏王 3(中) 26 元	GB 侏罗纪公园(中) 30 元	GB 狮子王 38 元
GBA 钻地小子 2 80 元	GBA 马丽赛车 76 元	GBA 奇奇怪界 83 元	GB 口袋妖怪翡翠(中) 33 元	GB 勇者斗恶龙 3(中) 66 元	GB 95 拳王 23 元	GB 七龙珠 RPG(中) 26 元	GB 实况足球 2001 55 元
GBA 侏罗纪公园 3 85 元	GBA 游戏王 4 105 元	GBA 绿色兵团 95 元	GB 口袋妖怪水晶(中) 33 元	GB 勇者怪兽篇(中) 48 元	GB 96 拳王 23 元	GB 孤岛冒险(中) 36 元	GB 洛克人 X 30 元
GBA 洛克人 105 元	GBA 游戏王 5 105 元	GBA 雷霆战机(TAITO) 85 元	GB 口袋妖怪黄(中) 25 元	GB 撒尔达传说(中) 26 元	GB 97 拳王 28 元	GB 鬼太郎(中) 24 元	GB 樱花大战(中文) 55 元
GBA 柯纳米赛车 98 元	GBA 街霸 2X 99 元	GBA 寂静岭 145 元	GB 口袋妖怪红(中) 25 元	GB 撒尔达-大地之章 32 元	GB 拳王 2000 39 元	GB 102 斑点狗 38 元	GB 鬼屋魔影中文 75 元
GBA 快打旋风 79 元	GBA 风之少年 79 元	GBA 铁拳 115 元	GB 口袋妖怪青(中) 25 元	GB 萨尔达-时空之章 32 元	GB 心跳回忆-文艺篇(中) 55 元	GB 1942(飞机) 39 元	GB 风来的西林 2 55 元
GBA 玛丽奥 advance 79 元	GBA 机器人大战 A 95 元	GBA 大战略 125 元	GB 口袋妖怪绿(中) 25 元	GB 超级玛丽 15 元	GB 心跳回忆-体育篇(中) 55 元	GB 鬼武者(中) 39 元	
GBA J 联盟育成足球 125 元	GBA 幻想水浒外传 79 元	GBA 实况足球口袋版 120 元	GB 第 2 次机器人大战(中) 27 元	GB 玛丽 3(中) 55 元	GB 三国志(中) 28 元	GB 阿拉丁 38 元	
GBA 瓦丽奥 4 99 元	GBA F-ZERO 赛车 85 元	GBA 魔法假期 115 元	GB 第 3 次机器人大战(中) 25 元	GB 瓦丽奥 32 元	GB 吞食天地 3(中) 25 元	GB 星海传说 65 元	
GBA GTA 赛车 79 元	GBA 机器猫 115 元	GBA 索尼克 105 元	GB 第 5 次机器人大战(中) 26 元	GB 牧场物语 1(中) 28 元	GB 真女神转生 2(中) 28 元	GB 数码爆龙(中) 24 元	
GBA 拿破仑战史 115 元	GBA 玩具兵大战 100 元	GBA 龙战士 2 105 元	GB 第 6 次机器人大战(中) 26 元	GB 牧场物语 2(中) 40 元	GB 真女神转生-红之书(中) 58 元	GB 蜡笔小新 15 元	

卡通游戏音乐大集合,8 元/张.卡通 VCD 珍藏版,彩色封面,精美包装盒,5 元/张.我店面向本地玩友提供 GBA 卡带换卡业务,外地玩友请电询.

001 太空战士 1+2 原声
002 太空战士 3 原声
003 FF3 永远的风之传奇
004 太空战士 4 原声
005 太空战士 4 钢琴曲
006 太空战士 4celtic moon
008 太空战士 5 原声 2CD
009 太空战士 5 钢琴曲
010 太空战士 5 亲爱的伙伴
012 太空战士 6 原声 3CD
013 太空战士 6 钢琴曲
014 太空战士 6 特别版
015 太空战士 6 伟大的终曲
016 太空战士 6 stars
017 太空战士 7 原声 4CD
018 太空战士 7 重奏版
019 太空战士 8 原声 4CD
020 太空战士 8 管旋乐
021 太空战士 8 歌曲
022 太空战士 8 钢琴曲
023 太空战士 9 原声 4CD
024 太空战士 9 歌集(含英文曲)
025 太空战士 9 钢琴曲
026 太空战士 9 重奏版
027 太空战士 9 原声 plus
028 太空战士虔诚的祈祷
029 太空战士神秘的旅程
030 太空战士风与火
031 太空战士龙与星
032 太空战士混音版
033 太空战士爱在成长
034 太空战士传奇
035 太空战士 1987-1994
036 太空战士 1994-1999
037 太空战士交响组曲
039 太空战士 10 歌集(含 FF7 歌)
040 太空战士电影版
041 太空战士战略版 2CD
042 双界仪
043 圣龙传说原声
044 勇者斗恶龙七 2CD
045 勇者斗恶龙六 2CD
046 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
048 勇者斗恶龙 4
049 勇者斗恶龙 3
050 勇者斗恶龙 1+2
051 勇者斗恶龙 2
052 勇者斗恶龙 1
053 武藏传原声 2CD
054 陆行鸟赛跑
055 陆行鸟迷宫 1
056 陆行鸟迷宫 2
057 时空之旅 PS 版
059 穿越时空 3CD
060 晶莹之露原声 2CD
061 前线任务 2 原声
062 圣剑传说 3 原声 3CD
063 圣剑传说 PS 版 2CD
064 浪漫沙嘉 3 原声
065 浪漫沙嘉开拓者 2
066 浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
067 沙嘉开拓者 2 钢琴曲
068 放浪冒险潭原声 2CD
069 异度装甲原声 2CD
070 异度装甲重奏版
071 寄生前夜原声 2CD
072 寄生前夜混音版
073 火焰文章原声 3CD
074 圣战系谱交响乐
075 永恒传说歌曲集
076 幻想传说歌曲
077 银河之星原声
078 银河之星 2 永远的兰色
079 皇家骑士团 2 原声 3CD
080 梦幻之星 4
081 生化危机 1-3
082 生化危机混音版
083 生化维罗尼卡原声
084 Shining force3 原声
085 女神传说原声 2CD
086 女神传说混音版
087 龙骑士传说原声
088 格兰迪亚原声 4CD
089 格兰迪亚 2 原声
090 燃烧战车原声
091 寂静岭
092 Wildarms 原声
093 Wildarms2 原声 2CD
094 萨尔达传说 64 音乐
095 利加亚传说原声
098 阿兰多拉原声
099 梦精灵 Nights
100 梦幻模拟战精选
101 梦幻模拟战 3 歌曲集
102 梦幻模拟战 5 歌曲集
103 GT 赛车原声集
104 DC 宇宙第五频道原声
105 BASTMOVIE 歌曲集
106 吉他 2 代音乐集
107 DDR3 原声 2CD
109 恶魔城月下夜想曲原声
110 恶魔城血之轮回
111 恶魔城启示录
112 恶魔城音乐精选 2CD
115 游戏歌曲精华录 4CD
116 经典游戏交响音乐会 5CD
117 超级玛利 3
118 超级玛莉 64
119 超级玛莉混音
120 机器人大战 F 原声集
121 机器人完结篇
122 机器人大战 a 歌唱集 3CD
123 机器人大战演唱会
124 心跳回忆 2 歌曲全集
125 心跳回忆 OVA 原声
126 心跳回忆奇妙圣诞
127 心跳回忆馆林见晴
128 心跳回忆 5 周年纪念
129 心跳永远在一起
130 滕崎诗织情人节
131 心跳回忆风之扉
132 心跳回忆虹色青春
133 滕崎诗织钢琴精选
134 心跳回忆原声歌唱集
135 大航海时代 2
136 妖精战士 3 钢琴曲
139 植松伸夫首张个人大碟
140 格斗王音乐精选(1994-2000)
141 PS2 保镖原声
142 科纳米游戏音乐精选
143 铁拳 TT 原声集
144 生或死 2 原声
145 山脊赛车 5 原声
146 拳王 99(2CD)
147 拳王 2000
149 太空战士 10 原声(4CD)
151 寄生前夜 2 原声 2CD
152 RPG 经典爱之章
153 RPG 经典梦之章
154 真侍魂
155 街霸 3 次冲击
156 莎木原声 2CD
157 莎木交响乐
158 莎木 JUKE BOX
159 刀魂一代
160 樱花大战 3
161 史克威尔游戏歌曲集
162 拉米乐队原声
163 GT 赛车 3 原声
164 历代圣剑传说精选集
165 恶魔城历代记原声 2CD
166 动画歌曲大奖(2CD)
167 幽游白书 47 首
168 幽游白书最强系列
169 灌蓝高手 TV 版歌曲大全
170 男儿当入樽 26 首
171 新世纪 EVA 主题歌曲集
172 新世纪 EVA 原声集(3CD)
173 浪客剑心主题歌集
174 维新志士镇魂歌
175 明治剑客浪漫集
176 卡通精品 MTV
177 卡通大奖 MTV
178 超时空要塞火爆精选
179 超时空要塞歌曲精选
180 超时空银河系网络榜
181 超时空主题歌插曲
182 超时空 15 周年纪念
183 超时空 15 周年单双组合
184 宫奇峻作品精华
185 宫奇峻卡通主题歌集
186 宫奇峻动画世界音乐篇
188 不思议游戏主题歌集
189 橙路主题歌集
190 足球风云主题歌集
191 城市猎人主题歌集
192 电影少女主题歌集
193 新世纪 EVA 特别版
194 日剧主题曲 mtv
195 枯落魔法使(2CD)
196 名侦探柯南
197 魔法少女
198 中华一番原声歌唱集
199 TO HEART 原声歌唱集
200 高智能方程式原声歌唱集
201 浪客剑心追忆篇原声
202 皮卡丘
203 相聚一刻
204 乱马 1/2
205 秀豆魔道士原声大碟
206 秀豆魔道士主题歌集(2CD)
207 罗德岛战记原声集(3CD)
208 GS 美神歌曲集
209 青之 6 号原声
210 他和她的故事原声(3CD)
211 头文字 D 歌唱集
212 烈火之炎原声歌唱集
213 万能文化猫娘歌唱集
214 超魔神英雄传歌曲(2CD)
215 金田一少年原声歌集
216 圣斗士星矢精选合集
217 美少女战士圣诞歌集
218 高达 0080
219 高达 0083
220 高达 08MS 小队
221 高达 20 周年纪念
222 高达 F91
223 高达 V 原声
224 高达 V 交响乐
225 高达 X
226 高达主题歌集(2CD)
227 W 高达原声大全 5CD
228 幽灵公主原声 2CD
229 幽灵公主交响组曲
230 剑风传奇原声
231 玲音原声集
232 Hunter X Hunter
233 攻壳机动队原声
234 Sonic 大冒险
235 天空之城交响乐
236 万有引力
237 新世纪 GPX
238 亚基拉
239 FF10 yuna&tidus
240 恶魔城新古典交响集 2CD
241 恶魔城战斗乐曲集
242 骨头先生原声
243 火魅子传原声
244 寂静岭 2 原声大碟
245 飞龙 RPG 原声
246 DDR4 原声
247 倒 A 高达歌曲集
248 Z 高达歌曲集
249 G 高达歌曲集
250 皇牌空战 4 原声
251 梦幻之星在线管弦乐
252 街霸 2 管旋乐
253 女神异闻录罪 2CD
254 D 之食卓 2 原声(2CD)
255 生化危机 3 原声(2CD)
256 燃烧战车 2 原声

DC 软件 6 元/张,优质碟,附说明书.每张碟均经测试,绝无质量问题,全部现货,无需备选.

001 莎木日文版(不死机)3CD
002 莎木美版(未删节)4CD
003 格兰蒂亚 2 美版 3CD
004 黄金国之门
005 黄金国之门 2
006 世嘉 GT
007 世嘉 GT plus
008 世嘉拉力 2
009 樱花大战方块 2
010 漫画英雄 VS CAPCOM2
011 海豚 DC 版
012 Canon Spike(双人射击)
013 阻击手 Silent Scope
014 恶魔战士合集(对战)
015 黑色细胞 Black Matrix 2CD
016 生化维罗尼卡(美)2CD
017 灵魂战士 soul Reaver
018 Sonic 大冒险
019 疯狂越野摩托车 2000
020 Sonic 外传
021 罗德岛战记
022 美少女雀士
023 世界高尔夫大赛
024 Hello kitty
025 死亡之屋 2(双人射击)
026 快打刑事 2(双人过关)
027 隐藏与危机
028 卡通赛车
029 生与死 2 美版
030 生与死 2 日版
031 VR 射手 2000(SEGA 足球)
032 盗墓者 4
033 盗墓者 5
034 疯狂出租车
035 死亡密令(双打枪版);
036 武装飞鸟 2(双人飞机)
037 出租英雄
038 玩具总动员 2
039 街霸 3(1+2)
040 街霸 3(3ND)
041 少年街霸 3
042 钻石博士方块(NAMCO)
043 世界棒球大赛
044 冰岛企鹅田径赛
045 火星任务(双打飞机)
046 信长野望将星录
047 法拉利 F355
048 SNK VS CAPCOM
049 梦幻模拟战千喜版
050 生化危机 2(2CD)
051 生化危机 3
052 皇牌轰炸机
053 星球大战赛车
054 星球大战过关(双人)
055 波斯王子阿拉伯之夜
056 格斗力量 2(过关)
057 三国 6
058 丧尸复仇(动作 AVG)
059 钻石泡泡龙
060 泡泡龙 4
061 雷曼 2(3D 过关)
062 南方公园
063 南方公园赛车
064 玲木电单车大赛
065 机动战舰
066 再生侠
067 桑巴舞砂槌
068 恐龙危机
069 育成赛马(SEGA 出品)
070 私立学院 2 完美版
071 樱花大战 2(3CD)
072 圣灵机
073 V 拉力赛车 2
074 首都高速 1 代
075 首都高速 2 完美版(可 SAVE)
076 杀戮夜魔 2
077 数码森林
078 兵人(双打过关)
079 英雄谭大作战(RPG)
080 电脑战机 2
081 SEGA 俄罗斯方块
082 NAMCO 博物馆
083 魔剑 X
084 真人快打
085 蓝刺
086 铁路大亨 2 代
087 苏生
088 超能力大战 2012
089 QUAKE
090 QUAKE3
091 特技自行车
092 宇宙第五频道
093 斗魂列传
094 商业间谍美版
095 银河之翼
096 刀魂 2
097 神机世界 1
098 神机世界 2
099 彩虹 6 号 2 代
100 剑风传奇
101 拳王 99
102 上海麻雀
103 对对和麻将
104 刑警 202(AVG)
105 台球
106 VR 战警 2
107 苍钢之骑兵
108 F1 世界 1
109 F1 世界 2
110 大战略
111 电车 GO2
112 悉尼奥运会
113 欧洲杯足球
114 滑板冲浪
115 极限运动(SEGA 出品)
116 三角龙骑士(RPG)
117 光明与黑暗
118 冰冬音乐世界
119 翡翠战士(HUDSAN, RPG)
120 NBA2001
121 十八轮大卡车
122 赌城押牌王
123 世嘉湖钓鱼
124 纯情房东侨房客
125 DDR2 代完美版
126 DDR 俱乐部 DC 版
127 七星魔法使徒(FALCOM, RPG)
128 金银岛大冒险
129 古堡屠龙
130 钢铁战记(CAPCOM, 机器人对战)
131 影子侠(AVG)
132 百兽王
133 VR 战士 3
134 草莓战士(RPG)
135 JULY 七月(AVG)
136 央华封神(ESP, 战略)
137 失落的皇国(战略)
138 人类最终决战(战略)
139 星际斗士 2
140 VR 网球
141 霸王战记(战略)
142 火箭小子
143 杀手卫星
144 卡通战士
145 梦幻之星
146 欢乐跳舞
147 铁达魔龙(3D 射击)
148 特技滑板
149 滑板飞侠
150 胜利三旗赛车
151 亚特兰大奥运会
152 空中霸王
153 能量宝石 1
154 能量宝石 2
155 MSR 赛车(SEGA 极品)
156 全日本摔跤
157 JOJO 冒险
158 七之密馆(光荣 AVG)
159 太空怪虫(双打过关)
160 终极摔跤大赛
161 虫虫特工队(4 打)
162 魔域战斧(4 打)
163 街头图鸦(Jet Grind Radio)
164 顽皮小魔星
165 WWF 摔跤擂台大赛
166 罪恶之城 AVG
167 拳击大赛
168 恐怖战士
169 MDK2
170 玩具骑兵(SEGA, 射击)
171 坦克和体战
172 古代遗迹之谜(HUDSAN, RPG)
173 幻影骑兵
174 太阳保卫者
175 魔法小女巫
176 东尼滑板
177 撞车王
178 ECW 摔跤大赛
179 梦游美国 2001
180 梦幻之星网络版
181 罪恶克星 X
182 月华剑士 2
183 VGA 引导碟 1.2 版
184 DC 超任模拟器 5CD
185 无限回忆(AVG)
186 DC 金手指
187 武装枪骑兵(双人射击)
188 狂野之吻(动作 AVG)
189 三番市赛车
190 迪斯尼 101 斑点狗(过关)
191 青之 6 号(AVG)
192 袋鼠历险记(过关)
193 大雪战
194 NOMAD SOUL(AVG)
195 机甲之翼 2(capcom 飞机, 4 打)
196 超级街霸 2x(16 人街霸)
197 格斗之蛇 2
198 sega 经典 12 合 1
199 大众高尔夫球 2
200 我是机器猫
201 商业间谍日版
202 水上摩托艇
203 亚历山大战记(即时战略)
204 MD 模拟器 1100 合一(2CD)
205 NGP 模拟器
206 滑板冲浪
207 快刀 2(生化式 AVG)
208 人玩鬼(动作 AVG)
209 小鸡快跑
210 黄金国之门 3
211 NBA2K(SEGA)
212 NBA2K1(SEGA)
213 基伦的野望(2CD)
214 三角洲特种部队
215 最终任务(动作 AVG)
216 二战神鹰(3D 飞机座舱)
217 橄榄球大赛
218 飞空之舞(3D 座舱飞机)
219 噗呦噗呦 4(方块, SEGA)
220 黑白棋
221 拳王 98 DC 版
222 街霸对拳王 PRO
223 欧洲俱乐部足球
224 樱花大战 1(2CD)
225 超时空要塞 m3
226 超发明 boy(RPG)
227 过山车大亨(游乐场经营)
228 西风诗狂想曲
229 CAPCOM 网球
230 SEGA 实景钓鱼
231 欧洲冠军杯足球
232 大神一朗奋斗记(2CD)
233 DC 任天堂模拟器(2CD)
234 春日翟雨
235 樱花大战 3 完美版(3CD)
236 维罗尼卡完全版(2CD)
237 DC 上网碟 2.0
238 恐龙战士
239 飞空之舞 i(联网版)
240 全日本摔跤 2
241 弹珠台
242 虚幻(主视角 3D 射击)
243 的士速递 2
244 高达 0079 完全版(2CD)
245 世嘉嘉嘉嘉
246 纯情房东俏房客 2
247 病血 illbleed(恐怖 AVG)
248 POP MUSIC3(2CD)
249 黄金国之门 4
250 蜘蛛侠
251 sports jam
252 VCD 播放盘
253 悠久幻想曲 3
254 VR 战警 3 代
255 MP3 播放器 4CD(送近千首歌)
256 疯狂的士 2
257 祈祷之丘
258 赏金猎人沙拉(AVG)
259 高达 ONLINE
260 街霸 VS 彩京(搞笑麻将)
261 死亡枪手(双人)
262 梦幻之星网络版 2
263 SONIC 大冒险 2
264 SEGA 海钓
265 永恒的阿卡迪亚(2CD)
266 街霸方块 2X
267 午夜凶玲(AVG)
268 井上凉子
269 欢迎来到咖啡屋 2
270 大战略 2001
271 大富翁(4 打, CAPCOM)
272 超级 RUNABOUT
273 GP 赛车
274 急速飞车
275 穿越时空之旅(卡片 RPG)
276 卡片游戏
277 实战老虎机必胜
278 新世纪 EVA E 计划
279 鬼屋魔影 4(4CD)
280 异型前线(射击)
281 雅达利经典合集
282 全日本摔跤 2
283 火焰圣母(2CD, SLG)
284 反恐怖战士(射击)
285 古大陆物语(SLG)
286 黄金国之门 6(RPG)
287 温泉 2(大富翁类型)
288 速度之魂(赛车)
289 秘密(AVG)
290 弹子机必胜
291 荣誉勋章 3(2CD)
292 机器人大战阿尔发
293 龙骑士合集(战略)
294 零式枪手 2(双打飞机)
295 莎木 2 完美版(4CD)
296 CAPCOM VS SNK2(格斗)
297 格兰蒂亚 2 完美日版
298 梦幻小骑兵(RPG)
299 饿狼传说(格斗)
301 黑之魂(RPG)
302 重金属
303 黄金国之门 5
304 东京巴士案内
305 侦探绅士
306 V8 赛车 2
307 爆裂无敌(过关)
308 SEGA 网球 2K2
309 NBA2K2
310 SEGA 棒球 2K2
311 ES(真人冒险)
312 Comic Party(恋爱)
313 性感天使
314 SEGA 冠军足球 2K2
315 猎头者完全版(2CD)
316 炸弹人在线
317 炼金术士和集
318 莎木 2 美版(4CD)
319 火焰文章 776 中文版



市场快递

天津海虹游戏

邮购地址：天津市和平区兴安路 185 号 邮编：300020
电话：022－27308685 收款人：杨子江
您邮购的商品如有使用问题请您拨打电话询问，我店将给您详细解答．
您的商品如有质量问题，我店将为您调换．

优质 PS 游戏 4 元，英文版经典 8 元，仿原版纯黑碟 15 元． 本店备有大量 SS 绝版游戏，质量上乘，免费索取目录，价格电询．

RPG 类型

001 太空战士 4
002 太空战士 5
003 太空战士 6
004 太空战士 7 (4CD)
005 太空战士 8 (4CD)
006 太空战士 9 (4CD)
007 太空战士 1－6 资料盘
008 宿命传说
009 幻想传说
010 永恒传说 (3CD)
011 龙战士 3
012 龙战士 4
013 妖精战士 1
014 妖精战士 2
015 妖精战士 3 (2CD)
016 妖精战士怪物篇 (2CD)
017 阿兰多拉
018 阿兰多拉 2
019 暗黑破坏神 (动画版)
020 寄生前夜 (中文，2CD)
021 寄生前夜 2 (2CD)
022 时空之旅
023 穿越时空 (2CD)
024 幻想水浒传 1
025 幻想水浒传 2
026 幻想水浒外传
027 幻想水浒外传 2
028 女神异闻录－罪
029 女神异闻录－罚
030 灵魂黑客 (3CD)
031 特鲁尼克冒险 2
032 武神传说 ARPG
033 Wild arms
034 wild arms2 (2CD)
035 星海传说 2 (2CD)
036 北欧战神 (2CD)
037 勇者斗恶龙 7 (2CD)
038 银河之星 (2CD)
039 银河之星 2 (3CD)
040 钓鱼太郎
041 圣剑传说
042 异度装甲 (2CD)
043 陆行鸟不思议迷宫
044 陆行鸟不思议迷宫 2
045 玛丽工作室
046 艾丽工作室
047 沙嘉领域篇
048 沙嘉领域篇 2
049 黑之剑
050 跨越我的尸体
051 武藏传
052 秘宝传说 (ARPG)
053 波波古罗依克
054 波波古罗依克 2
055 波波古罗依克 3 (3CD)
056 龙骑士传说 (4CD)
057 桃太郎传说
058 浪客剑心十勇士阴谋
059 玉茧物语
060 利加亚传说
061 梦幻骑士 (2CD)
062 屠龙战记 (2CD)
063 武士道列传
064 巫术合集
065 巫术
066 兵峰 RPG
067 神玲物语
068 凝望骑士 R
069 鬼神降临 ONI
070 伦敦精灵侦探团
071 真女神转生
072 射雕英雄传
073 神来
074 修道院之迷 (4CD)
075 怪物农场
076 怪物农场 2
077 怪物农场卡片
078 人鱼传说
079 人鱼烙印
080 格兰蒂亚 (2CD)
081 仙界大战封神演义
082 黑眼睛诺亚
083 玛鲁王国人形姬
084 玛鲁王国人形姬 2
085 超级英雄大作战
086 SONATA (2CD)
087 横滨竞速传说
088 纯白预言者
089 猎人

SLG 类

090 三国志 2
091 三国志 3
092 三国志 4 (中文)
093 三国志 5 (中文)
094 三国志 6
095 三国志 7
096 三国霸王大陆
097 三国孔明传 (中文)
098 少年兵团
099 毛利元就
100 天下统一
101 太阁立志传 2
102 太阁立志传 3
103 织田信长
104 武将风云录
105 战国群雄传
106 信长将星录
107 信长烈风传
108 维新之岚
109 忠臣藏
110 水浒传天命之誓
111 水浒天导 108 星
112 元朝秘史
113 封神演义
114 西游记
115 大航海时代 2
116 大航海外传
117 大航海时代 4
118 主题水族馆
119 主题医院
120 FEDA2 正义纹章
121 超魔神英雄传
122 机器人大战 CB
123 第四次机器人 S
124 新机器人大战
125 机器人大战 F
126 机器人大战完结篇
127 机器人阿尔法
128 机器人阿尔法外传
129 机器人大战大百科 (2CD)
130 基伦野望 (2CD)
131 基伦野望资料盘
132 SD 高达 G 世纪
133 SD 高达 G－ZERO (2CD)
134 SD 高达 G－F (4CD)
135 SD 高达 G－if
136 真机器人战线
137 新世代机器人战记
138 新时代机器人战记 2
139 圣战士传说
140 真三一万能侠
141 真魔装机神
142 圣灵机
143 前线任务 2
144 前线任务 3
145 前线任务抉择
146 重装机兵 2
147 牧场物语 (男孩篇)
148 牧场物语 (女孩篇)
149 我的暑假
150 我的花园
151 密林探险队
152 纵横七海
153 纵横七海 2
154 七大文明
155 七大文明 2
156 鬼魂力量 2
157 鬼魂力量 3
158 纯情可怜骑士团
159 梦幻模拟战 1＋2
160 梦幻模拟战 4＋5 (2CD)
161 梦幻模拟战外传
162 万达尔之心
163 万达尔之心 2
164 幻想大陆战记黄金版 (2CD)
165 召唤兽之夜 (2CD)
166 画谜 REBUS
167 提督决断 3
168 天空镇魂歌
169 SRPG 创造室
170 RPG 创造室 (2CD)
171 3D 格斗创造室
172 便利店之王
173 银河公主传说
174 宇宙战舰大和号
175 宇宙战舰大和号 2 (3CD)
176 秦始皇 (中文版)
177 桃太郎电铁 5
178 银河英雄传说
179 银英传大富翁 (2CD)
180 星界纹章
181 太空战士视觉战略版
182 太空战士视觉战略版
183 星际贸易少年 (3CD)
184 魔剑美神
185 魔剑美神 2
186 火魅子传 (3CD)
187 卡片召唤师
188 红色警报加强版 (2CD)
189 沙丘 2000
190 绝地风暴 2
191 上帝也疯狂 3
192 魔神争霸 2
193 虎！虎！虎！
194 战斗国家改
195 新战斗国家
196 大战略
197 月球大战略
198 数码暴龙
199 LMA 足球经理 2002
200 J 联盟冠军足球
201 战国梦幻
202 纹章传说

AVG 类

203 生化危机 (2CD)
204 生化危机 2 (2CD)
205 生化危机 3
206 生化危机枪版
207 恐龙危机
208 恐龙危机 2
209 寂静岭
210 放浪冒险谭
211 合金装备加强版 (3CD)
212 OVER BLOOD2 (2CD)
213 古墓丽影
214 古墓丽影 2
215 古墓丽影 3
216 古墓丽影 4
217 古墓丽影 5
218 钟楼惊魂
219 钟楼惊魂 2
220 钟楼惊魂 3
221 彩虹战队
222 彩虹战队 2
223 彩虹战队 3
224 美国大兵
225 美国大兵 2
226 天诛中文版
227 天诛
228 鬼屋魔影 4 (2CD)
229 恐怖反应 (4CD)
230 恐怖反应 2 (4CD)
231 影牢
232 [illegible]
233 [illegible] (2CD)
234 金田一少年 (2CD)
235 [illegible] (2CD)
236 神秘医院 (2CD)
237 玛雅预言 (3CD)
238 午夜列车 (2CD)
239 阿空加瓜 (2CD)
240 黑超特警
241 [illegible]
242 迷失少年 (3CD)
243 侍魂 (真人 3CD)
244 极度深寒
245 回声之夜
246 毁灭公寓
247 快刀
248 僵尸先生 (2CD)
249 007 明日帝国
250 007 黑日危机
251 星战前传
252 僵尸力量
253 恶魔人
254 鬼眼城
255 [illegible]
256 [illegible]
257 [illegible]
258 [illegible]
259 [illegible]
260 [illegible]
261 [illegible]
262 [illegible] (3CD)
263 [illegible] 2

对战类

264 双截龙
265 高达格斗之王
266 高达格斗之王 2
267 卡普空合集 5
268 街霸合集 (2CD)
269 [illegible]
270 街霸 1＋2
271 [illegible]
272 [illegible]
273 [illegible]
274 少年街霸
275 少年街霸 2
276 少年街霸 3
277 铁拳
278 铁拳 2
279 铁拳 3
280 格斗王 95
281 格斗王 96
282 格斗王 97
283 格斗王 98
284 格斗王 99
285 [illegible]
286 漫画英雄 VS 卡普空
287 恶魔战士 3
288 WWF 真人摔跤
289 [illegible]
290 [illegible]
291 口袋战士
292 三国无双
293 [illegible]
294 [illegible]
295 [illegible]
296 [illegible]
297 [illegible]
298 JOJO 冒险
299 3D 七龙珠
300 七龙珠真武斗传
301 伟大龙珠传说
302 真人快打合集
303 真人快打 4
304 超人学园钢帝王
305 斗神传
306 斗神传 2
307 月华剑士
308 私立学园 2
309 3D 街霸
310 VG 女子格斗 2

动作过关类

311 吞食天地 2 (双)
312 四人对战 (双)
313 快速天使 (双)
314 救火英雄 (双)
315 格斗力量 (双)
316 魔域战斧 (双)
317 四人战斧 (双)
318 卡普空合集 4 (双)
319 星球大战 (双)
320 名将 (双)
321 热血亲子 (双)
322 [illegible] (双)
323 油轮格斗 (双)
324 神剑勇士 (双)
325 星球大战 (双)
326 美国队长 (双)
327 洛克人
328 洛克人 2
329 洛克人 3
330 洛克人 4
331 洛克人 5
332 洛克人 6
333 洛克人 8
334 洛克人 X3
335 洛克人 X4
336 洛克人 X5
337 洛克人 DASH
338 洛克人 DASH2
339 洛克人 25 年纪念
340 风之吉洛
341 小龙 SPYRO
342 小龙 SPYRO2
343 粘土战士
344 大盗伍佑卫门
345 我是东巴
346 我是东巴 2
347 阿比逃亡记 (2CD)
348 暗黑之心 (2CD)
349 恶魔城
350 恶魔城历代记
351 蚯蚓吉姆
352 天诛 1＋2 (2CD)
353 魔法草蜢
354 百事可乐人
355 骷髅头大作战
356 骷髅头大作战 2 (2CD)
357 古惑狼 1＋2＋3
358 风云悟空忍传
359 成龙
360 捉猴记
361 侏罗纪公园
362 人猿泰山
363 女战士 XENA
364 魔城小战士
365 3D 吃豆
366 杀戮夜魔
367 杀戮夜魔 2
368 时空游侠
369 沉默爆破手
370 电童
371 卡普空合集 2
372 卡普空合集 4

射击类

373 生化兵人 (双)
374 越南战役 (双)
375 越南战役 X (双)
376 双打三合一 (双)
377 星河站队 (双)
378 1945 一代 (双)
379 1945 二代 (双)
380 海底大战争 (双)
381 紫炎龙 (双)
382 精灵机导弹 (双)
383 妖霸天下 (双)
384 神枪特警 1＋2 (双)
385 沙罗曼蛇 (双)
386 沙罗曼蛇外传 (双)
387 实况沙罗曼蛇 (双)
388 变形战机 (双)
389 四国战机 (双)
390 雷电 1＋2 (双)
391 雷电 DX (双)
392 雷电风暴 (双)
393 雷电风暴 2 (双)
394 苍穹红莲队 (双)
395 怒首领峰 (双)
396 彩京 5 (双)
397 火枪英雄 (双)
398 雷鸟 5
399 第一猎手
400 R－TYPE
401 超时空要塞 PLUS
402 超时空要塞 VF－X
403 超时空要塞 VF－X2
404 可曾记得爱 (2CD)
405 皇牌空战 2
406 皇牌空战 3 (2CD)
407 攻壳机动队
408 魂斗罗 (双)
409 魂斗罗 2
410 Q 版坦克
411 坦克大战
412 火爆坦克
413 钢铁风云 (坦克)
414 前线装甲 (坦克)
415 攻击苏联
416 化解危机
417 化解危机 2
418 虎胆龙威 4
419 玛沙反击
420 DOOM
421 QUKE
422 QUKE2
423 西部牛仔

其他类

424 心跳纪念品
425 心跳纪念品 2 (5CD)
426 虹色青春
427 彩之爱歌 (2CD)
428 旅立之诗 (2CD)
429 心跳放课后
430 心跳方块
431 心跳方块 2
432 L 的季节
433 诞生 21
434 双面女郎 (2CD)
435 拥抱季节 (2CD)
436 森巴结它 (2CD)
437 雪割之花 (2CD)
438 凝望骑士
439 真爱物语 2 (3CD)
440 夏色剑术小町 (2CD)
441 逮捕令 (2CD)
442 青色宝贝
443 米老鼠俄罗斯
444 未来俄罗斯
445 樱花俄罗斯
446 围棋
447 国际象棋
448 XI 中文版
449 街霸方块
450 IQ 智力方块
451 槌槌大作战
452 槌槌大作战 2
453 槌槌大作战 3
454 槌槌大作战 4
455 大家一起来找茬
456 筋肉番付
457 筋肉番付 2
458 辣妹世界
459 美女赌城 2002
460 兔女郎 21 点
461 3D 弹子机
462 游戏王
463 游戏王 2
464 斯诺克台球
465 炸弹人合集
466 战斗泡泡龙
467 泡泡龙 99
468 泡泡龙 4
469 天仙娘娘
470 同级生麻将
471 上海
472 超级撞砖
473 DDR
474 DDR2
475 DDR3
476 DDR4
468 DDR5
469 DDR 俱乐部 (2CD)
470 跳舞台
471 跳舞台 2
472 实况足球 3
473 实况足球 4
474 实况足球 5 (中文)
475 甲 A 甲 B 联赛 (中文)
476 足球自由人 2
477 FIFA2002
478 NBA 2002
479 篮球 1 对 1 (井上雄彦)
480 山脊赛车 3
481 山脊赛车 4
482 GT 赛车
483 GT 赛车 2 (2CD)
484 V－拉力 3
485 极品飞车宝时捷
486 暴力摩托
487 暴力摩托 2
488 魔鬼电单车 2
489 古惑狼赛车
490 陆行鸟赛车
491 电车 GO2
492 爆走卡车
493 爆走兄弟迷你四驱
494 爆钓日本列岛 2
495 悉尼奥运会
496 库尔尼科娃网球
497 保龄球冠军赛
498 COOL 滑雪 4
499 竞速赛艇 (SCE)
500 打庇赛马
501 美少女大富翁
502 银英传大富翁
503 DS 人生大富翁
504 大众高尔夫
505 大运动会

最新节目

506 3X3 只眼 (3CD)
507 封魔传奇
508 巫术古代公主
509 装甲骑兵
510 SD 高达英雄传
511 高达一年战争
512 黑色细胞 2CD
513 升龙三国演义
514 空牙 2001 (双)
515 沙滩排球
516 蜘蛛侠 2
517 三角洲 2
518 心跳 2 外传－放暑假
519 勇者斗恶龙 4
520 洛克人 X6
521 卡普空合集 1

重庆仙童电玩

http://www.xtgame.net
详细目录请浏览本店网页或来信免费索取

邮购商品需 10－15 天左右，逾期未收到请来电查询。本店所有商品邮费全免。本店绝不出售翻版机或更换光驱的主机。本店精修各种光碟机，废旧光头修复。 邮购地址：重庆市渝中区新华路 273 号 邮编：400010 电话：023－63727308 传真：023－63727308 收信(款)人：仙童电玩

PS 碟：4 元/张，5 张起邮，免邮费
PS Ⅱ碟、DC 碟 5 元/张

八成新 PS 套机型号：5501、1001、5903 价格：450 元 九成新 DC 机套机 600 元
八成新 PS 套机型号：7501、9002、7002 价格：500 元 送双手柄、AV 线、电源
九成新 PSONE 套机 600 元 保修三个月，免邮费

RPG 类

最终幻想 4,5,6 (3CD)
最终幻想 7 (3CD)
最终幻想 8 (4CD)
最终幻想 9 (4CD)
时空之轮
时空之旅 (2CD)
寄生前夜 (中文版，2CD)
寄生前夜 2 (2CD)
异度装甲 (2CD)
武藏传
横滨赛车
浪漫沙加 2
圣剑传说
秘宝传说
放浪冒险潭
勇者斗恶龙 7 (2CD)
星之海洋 (2CD)
北欧女神 (2CD)
龙战士 3 龙战士 4
幻想水浒传 2
幻想水浒外传
龙骑士传说 (4CD)
妖精战士 2
妖精战士 3 (2CD)
宿命传说
幻想传说
永恒传说 (3CD)
屠龙战记 (2CD)
阿兰多拉 2
亚沙拉传说
牧场物语 2
牧场物语 3
武士道烈传
拳王京
梦幻骑士 (2CD)
暗黑破坏神
仙界大战
浪客剑心
神来 /海钓
数码暴龙 2
我的暑假
修道院之迷 (4CD)
射雕英雄传 (全中文)
火魅子传 (3CD)
格兰蒂亚 2 (2CD)
水浒传 108 星
零复活
幻想水浒外传 2
纪想水浒传
少林寺
浪漫沙加
真女神转生
数码暴龙
罗浮宫
银河列车 999
数码暴龙之最后胜利

AVG 类

生化危机 (2CD)
生化危机 2 (2CD)
生化危机 3
生化危机枪版
恐龙危机
恐龙危机 2
古墓丽影 2
古墓丽影 3
古墓丽影 4
古墓丽影 5
钟楼惊魂 2
钟楼惊魂 3
恐怖反应 2 代 (4CD)
沉寂之丘
吸血迷城 (2CD)
阿空加瓜 (2CD)
黑色十字架 (2CD)
影牢 /苍魔灯
心跳回忆－暑假之舞 (2CD)
心跳回忆 2 (5CD)
胸骚预感
同级生 2
午夜回声
雇佣兵
逮捕令 (2CD)
野兽兵团
鬼屋魔影
魔法精灵
东方快车杀人事件 (4CD)
古堡屠龙
召唤之夜
逢魔之时

SLG 类

机器人大战 S
机器人大战 F
机器人大战外传
机器人大战 F (完结篇)
机器人大战 α
机器人大战 α 外传
真魔装机神
真机器人战线
基轮之野望 (2CD)
攻略指令书
圣战士
高达 GF (3CD)
宇宙战舰 (3CD)
梦幻模拟战 1＋2
梦幻模拟战 4＋5 (2CD)
重装机兵 2
旺达尔之心
旺达尔之心 2
大战略
战略师团
战斗国家
前线任务 3
鬼魂力量 3
鬼魂力量外传
红色警戒 (2CD)
便利店
铁路大享
皇家骑士团 2
卡片召唤师
神界之战
牧场大富翁
桃太郎电铁 5
足球教练
足球经理 2001
RPG 工具 4 (2CD)
文明 2
封神演义
西游记
秦始皇 (全中文)
三国志 4 (全中文)
三国志 5 (全中文)
三国志 6
三国志 7
孔明传
大航海 4
大航海外传
天空之镇魂歌
人鱼之烙印
怪物农场 2
怪物农场 3
魔兽争霸
青之 6 号 (2CD)
天空之餐厅
高机动幻想
前线任务 2
大航海时代 2
三国志 3
高达 G 世纪 IF
炼金术士
魔兽争霸
纹章传说
战国梦幻
太空战队
超时战精
太空战队
百变孙悟空

STG.ACT 类

时空枪手 2
追命狙击手
合金弹头
合金弹头 X
古惑狼 1,2,3
古惑狼狂欢节
洛克人 X3
洛克人 X4
洛克人 X5
洛克人 8
合金装备 (2CD)
恶魔城
天诛忍凯旋
天诛忍百选
天诛 2 /东巴 2
泰山 /小泰山
成龙
吃豆先生
吃豆小姐
北斗神拳
名将
吞食天地 2
四人对战
美国拳王
生化兵人
魔域战斧
救火英雄
飞龙 1＋2 (2CD)
战神
格斗力量
格斗力量 2
热血亲子
龙争虎斗 2
女剑士
骷髅头大战 2
星战前传
星球大战
魔法草蜢
油轮格斗
攻壳机动队
狮子王
恐龙兄弟
百事超人
蛮荒争霸
齐天大圣
风云悟空忍传
叮当
拉尔夫冒险
热血心灵 (2CD)
杀掳夜魔 2
危机四伏
蜘蛛侠
沉默的爆破手
虎胆龙威 2
特别任务
未来警察
铁血士兵 3
魂斗罗
魂斗罗 2
星河战队
世家三合一
火枪英雄
狙击手
狙击手 2 (2CD)
特种部队
职业特工队
午夜列车 (2CD)
玩具兵勇者中尉
玩具兵世界大战
美国大兵
美国大兵 2
虎胆龙威 2
烈火战车
007－明日帝国
007－黑日危机
紫炎龙
海底大战
超时空要塞 VFX
皇牌空战 2
皇牌空战 3 (2CD)
时空枪手
最高力量
轰天炮 1＋2
雷鸟 5
沙罗曼蛇
四国战机
苍穹红莲队
攻击苏联
变型战机
怒首领峰
太阳表决
雷电 DX
雷电风暴
雷电危机
1945 Ⅱ
前线装甲
前线装甲战场版
坦克大战
沙漠之狐
钢铁风云
大盗伍佑卫门
太郎冒险
恶魔城历代记
古惑狼俱乐部
勇者战士
特种部队 2
海贼团
古惑狼俱乐部
特种部队
雷曼 1 代

FTG 类

刀魂
铁拳
铁拳 2
铁拳 3
拳皇 95
拳皇 96
拳皇 97
拳皇 98
拳皇 99
月华剑士
侍魂－斩红郎
侍魂－天草降临
饿狼传说
3D 饿狼
少年街霸 3
街霸 EX2
口袋战士
漫画英雄 VS 卡普空
私立学院 (2CD)
私立学园 2
乔乔冒险
龙珠 Z
3D 龙珠
龙珠 3 合 1
三国无双
生与死
豪血寺一族 2
高达对战
侏罗纪公园 4
X－man
猫和老鼠
蝙蝠侠
女皇密令
自由博击
拳击

SPG、RAC、其它类

98 明星足球
实况足球 3
实况足球 4
实况足球 2000 (中文)
FIFA99
FIFA2000
FIFA2001
J 联盟 99
J 联盟 2000
超级自由人 2
欧洲联盟足球
NBA2001
极品飞车 3
极品飞车 4
极品飞车 5
GT 赛车
GT 赛车 2 (2CD)
山脊赛车 3
R4
F1 赛车
V 拉力 2
车神
车神 2
陆行鸟赛车
古惑狼赛车
洛克人赛车
迪斯尼赛车
魔鬼电单车
本田电单车
暴力摩托车
暴力摩托 3
爆走卡车 2
DDR
DDR2
DDR4
跳舞台加强版
司诺克大赛
花式撞球 2
夏季奥运会
皮划艇
极限运动
强力扣杀 3
魔法彩珠
99 泡泡龙
天仙娘娘
同级生麻将
上海麻雀
赌场大享
徐徐大作战 3
铃木爆发
炸弹人
电车 GO2
吉它
南梦宫合集注
头文字 D
越野电单车
金融道
彩色拼图
拉力赛
保时捷
J 联盟 2001
回转
首都高外传
实况甲 A 俱乐部 (中文)
国际网球
高尔夫
疯狂赛车
超野摩托
新拉力赛车
首都高外传
THE 回转
小女巫
十字路口
空中跳伞
迷你赛车

本月新游戏

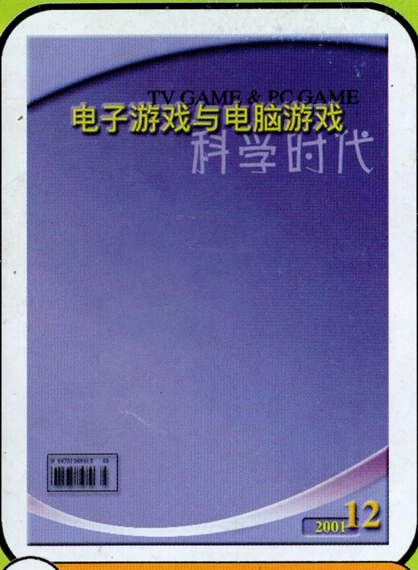
洛克人 X6 (ACT)
枪神 3 (STG)
黑超特警组 (STG)
怪物乐园 (ACT)
秘宝 (ACT)
勇者斗恶龙 4 (RPG)
哈里·波特 (AVG)
NBA2002 (SPT)
J 联盟 2002 (SPT)
幻影猎人 (AVG)
霹雳赛车 (RAC)

注 意

❶本店会在收到您汇款的当天发出您所需要的商品。
❷本店会对发出的商品进行检查。
❸如您收到的商品有质量问题，本店会为您调换。
❹ PS 全新原装光头 215 元 /个，免邮费。
投诉热线：023－63727308

游戏资讯

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE



A 上海 钱立



B 内蒙古 沈恩禄



C 湖北 Magicater

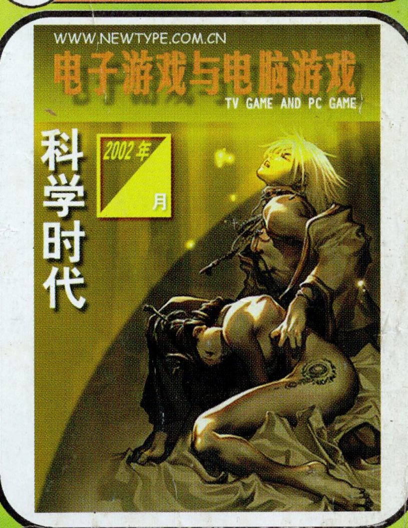
《电子游戏与电脑游戏》举办的封面设计大奖赛已经接近半年了，来自全国各地的投稿不计其数，在这里我们首先要感谢众多读者的热心支持，在你们的支持下，我们一定会将《电子游戏与电脑游戏》办得更好，办成一本完全为读者服务，一本完全属于读者自己的、全国最优秀的电子游戏杂志。

纵观读者们的投稿，有的是名家作品，出手不凡；也有的是简简单单的几笔涂鸦，但是不管怎样也好，都是对这项活动的支持与肯定，都是我们在前进路上的坚实基础。每一个信封，我们都不会错过；每一张纸片，我们都将珍藏。所以，当我们一起走向成功的时候，我们都将怀念这一美好的时刻。

——电子游戏与电脑游戏工作室

封面设计大奖赛 3





D 湖北 Magicater



G 西安 陈杰



F 吉林 关枫



E 上海 钱立

WWW. 鸣谢：北京网易公司

NEWTYPE.COM.CN

邮购地址/济南市纬九路邮政投递分局 008028 信箱
邮编:250021

■统一刊号：ISSN1005－250X / CN46－1039 /G3

■定价:8.60 元